

noiembrie 2004 Nr. 50/ anul V

www.pcgames.ro

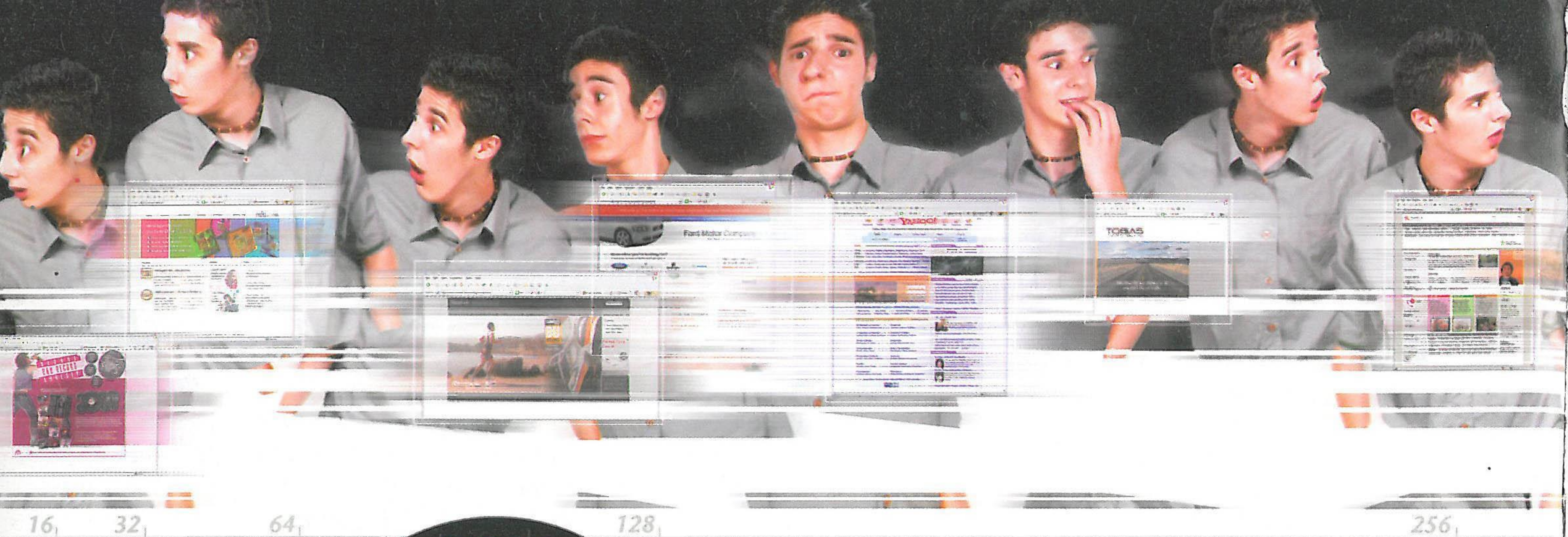
PC ~~4~~ Games

Fun

129.000 lei
Preț promoțional

DVD

50



Accelerează.

Am dublat viteza! Acum, noul CableLink are o viteză de până la 256kb/s.

În plus, am mărit traficul inclus cu până la 100%, prețul abonamentului l-am redus cu până la 25% iar noul super-modem îl primești gratuit în custodie.

Traficul între 2 abonați Cable Link din același oraș este acum gratuit – așa că poți aduce muzică sau filme de la prietenii tăi fără costuri, la 256 kb/s. Tot gratuit este și accesul la căsuța ta de e-mail la RDS.Link, precum și accesul la aproape orice site din orașul tău.

Noi îți spunem noul Cable Link. Tu cum îi spui?



Noul modem Cable Link – soluția pentru telefonie și super-viteză pe net.



100% internet
0% taxe telefonice

rds.LINK
www.rdslink.ro

• București: 021/301.08.78 021/301.08.76 021/301.08.71 031/401.08.78 031/401.08.76 031/401.08.71	• Oradea: 0259/44.72.52 0259/44.72.46 0359/40.04.00	• Iași: 0232/26.00.88 0332/40.50.00	• Timișoara: 0256/49.91.91 0356/40.02.00	• Craiova: 0251/41.65.79 0351/40.32.00
• Arad: 0257/22.82.02 0257/22.83.02	• Sibiu: 0269/21.01.12	• Tg. Mureș: 0265/21.12.05	• Constanța: 0241/63.99.29 0241/55.41.01	• Satu Mare: 0261/71.21.60 0361/40.04.02
			• Vaslui: 0235/31.49.70	

Acum câteva zile, în perindările mele citadine, m-am întâlnit cu o cunoștință pe care n-am mai văzut-o de la... **Half-Life** și, din vorbă-n vorbă, la un anumit moment mă întreabă iscoditor „da', tu unde lucrezi? Ești tot la revista aia cu jocurile și cu prostiile ălea?” „Da, tot acolo”, vine bravul meu răspuns. Secunde de tăcere grea își fac loc cu coatele în conversația abia începută și un anumit disconfort se întipărește pe fața persoanei respective. Eh, m-oi fi exprimat eu greșit, mă gândesc. Sau poate i-am transmis omului un val de dispreț prin căutătură. „Cât scoți pe lună?”, cade ca un bloc de beton scăpat de un macaragiu beat inevitabilă întrebare a omului, ăăăă... „recent”. „Destul cât să trăiesc mai decent decât șase milioane de români care nu mai au a face cu munca și puțin în comparație cu populația UE, care mă privesc cu același aer de netă superioritate pecuniară pe care-l afișau gregar și prin '99”. „Hai, mă. Trebuie să te des-

curci, mai mergi câteva luni prin Spania, mai lucrezi pe la italieni, că la nemți și la francezi e mai greu acum, într-un an îți cumperi o mașină... uită-te la mine. În ultimii ani trăiesc bine!” La auzul acestor monstruozi-tăți, singura întrebare de bun-simț care mi-a trecut prin minte a fost „dar te simți bine? Îți place ceea ce faci?” Răspunsul cred că l-ați găsit singuri.

Cu excepția unor cazuri ca cel povestit mai sus, trebuie să recunosc că sunt destul de norocos atunci când stau de vorbă despre jocuri cu anumite persoane. Or fi de vină anii care s-au mai adunat, timpul care lasă urme tot mai adânci, făcându-mă să fiu mai puțin deschis la discuții cu persoane cu care am mai puține afinități și favorizând relațiile cu cele cu care împărtășesc aceeași pasiune... Nu știu. Cert este că rareori mi s-a întâmplat să ajung la un „dead end” atunci când era vorba despre pasiunea mea cea de toate zilele, chiar dacă unii prieteni nu pierdeau

ocazia să ne ia în derâdere pe noi, ăia „ciudații” care se distrează în fața monitorului apăsând taste cu care mișcă personaje.

Bună, rea, cu jocuri bune sau mai puțin inspirate, e lumea noastră, e o parte importantă din noi, la care orice-am face, nu putem renunța în favoarea unor manelisme cu pretenții existențiale. Asta am încercat să facem și ca redacție, iar cele 50 de numere vorbesc – bine, rău – pentru noi. Asta vom face și de acum înainte, unii mai mult timp, alții mai puțin.

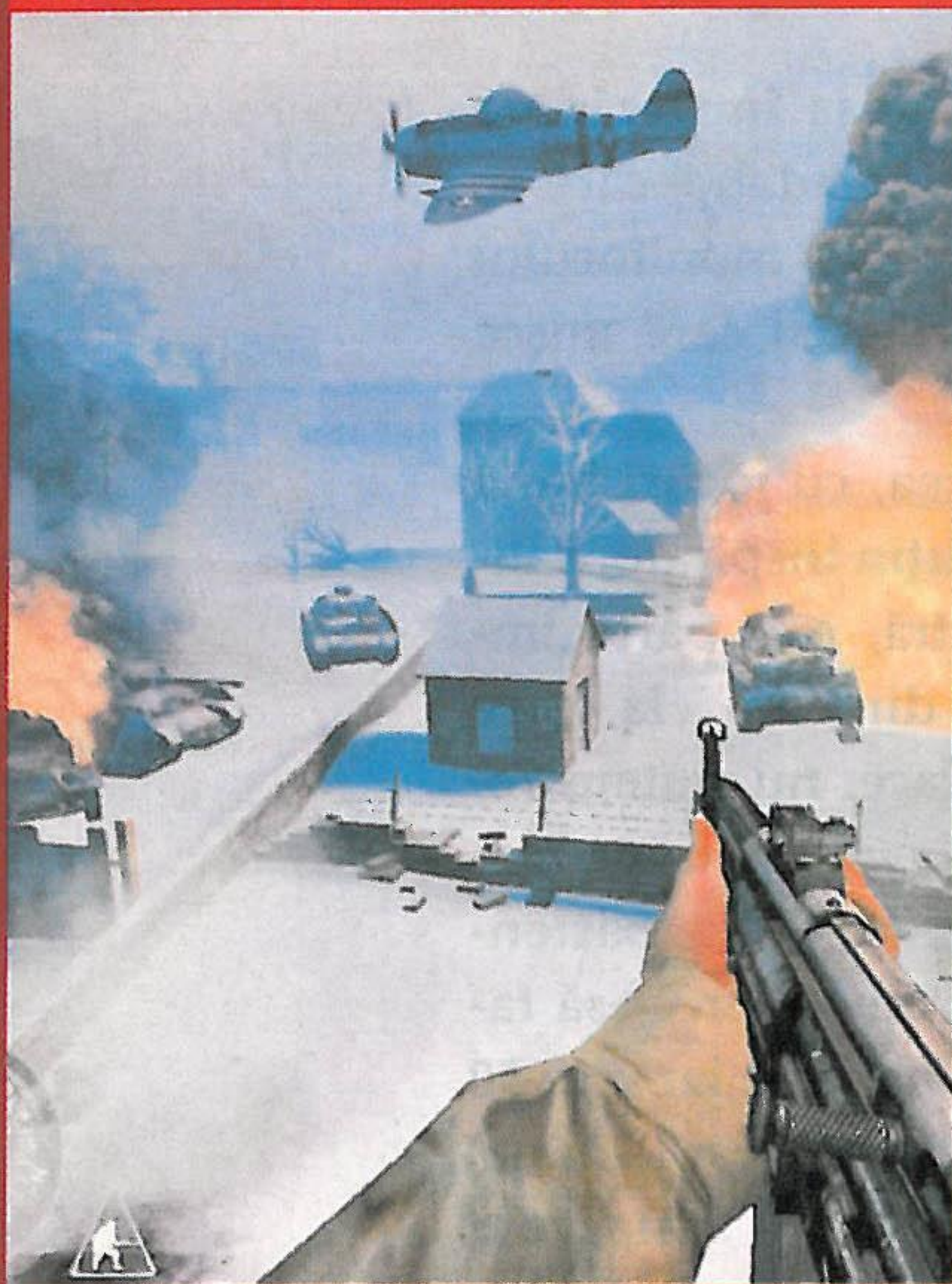
Începând cu acest număr, revista voastră preferată are în suportul DVD-ului un aliat de temut. Cei 4,7 GB, care erau până mai ieri un vis, au devenit acum realitate.

Așteptăm comentariile, sugestiile și criticile voastre, fără de care nu am fi reușit până acum nimic din ceea ce ne-am propus. Până atunci, gameplay plăcut tuturor!

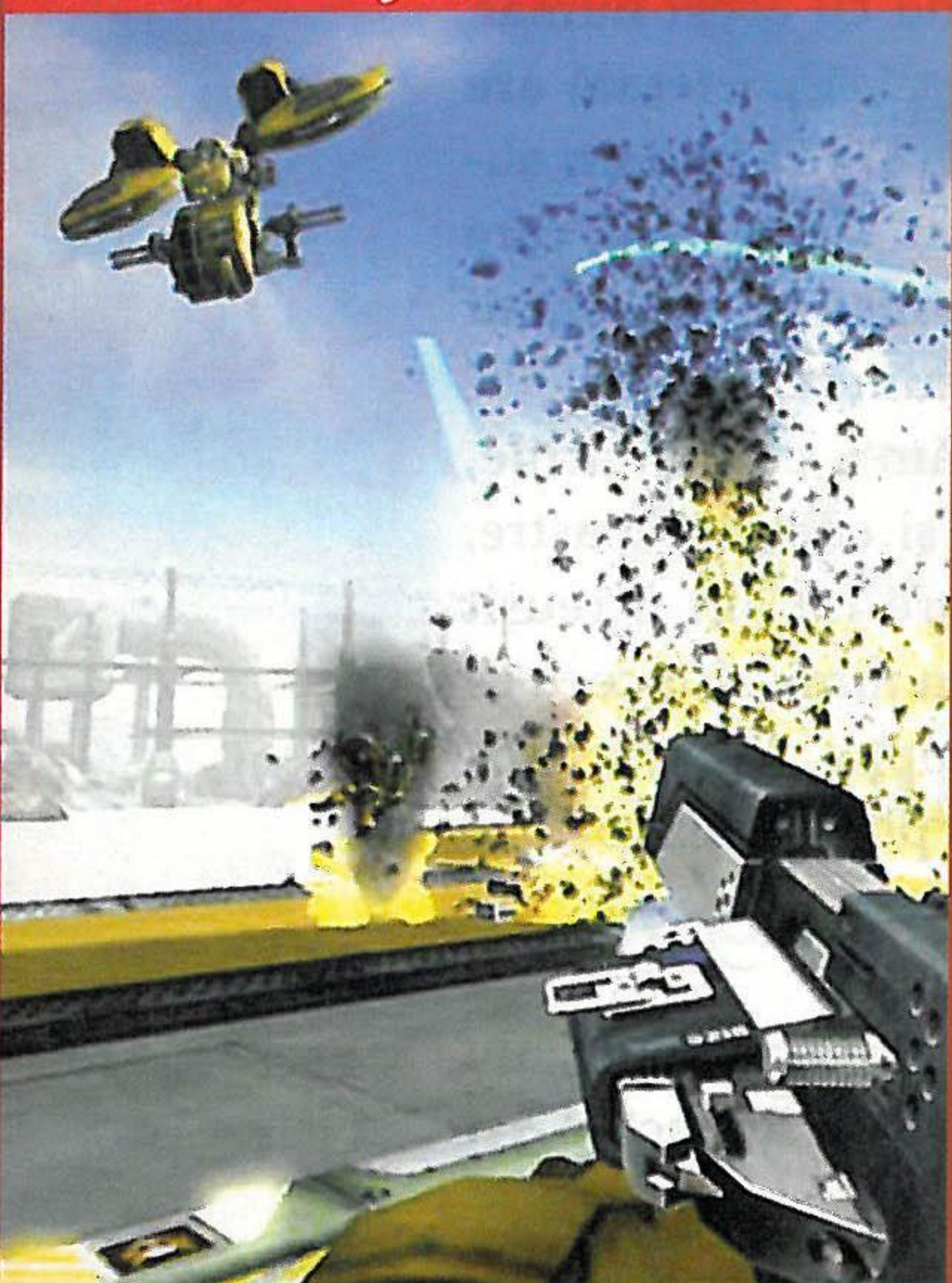
Ciprian Coroianu
Redactor-șef



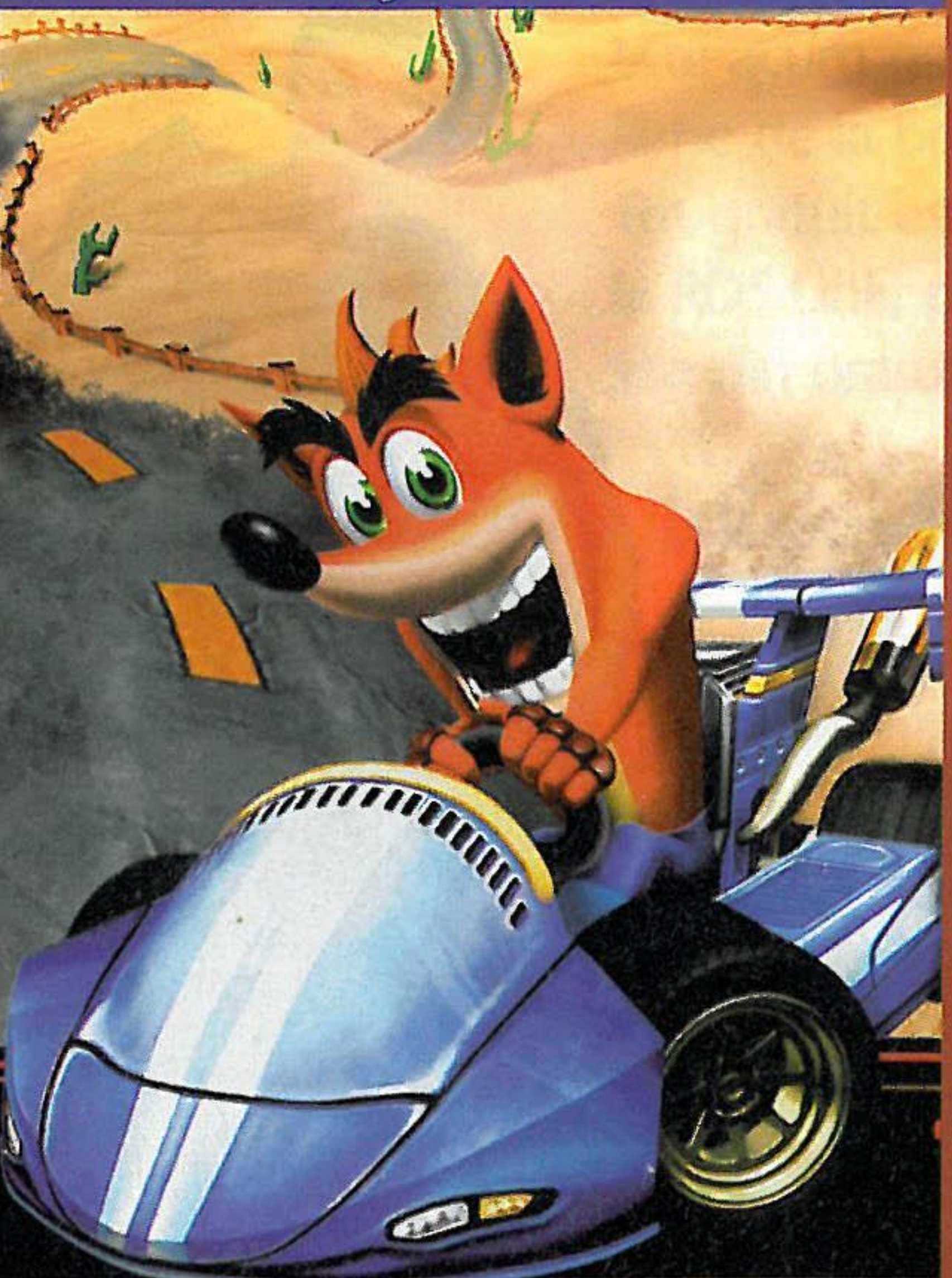
CoD: United Offensive



Tribes: Vengeance



Nokia N-Gage QD



Actualități

Editorial	3
News	8
Silent Hunter III	14
Special: PCGAMES 50	22



Avanpremiere

Sid Meier's Pirates!	16
Splinter Cell 3: Chaos Theory	19

Teste

Jocul lunii:	
Warhammer 40.000: Dawn of War	38



Action

Full Spectrum Warrior	44
Tribes: Vengeance	48
Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron	51
Star Wars: Battlefront	52
Call of Duty: United Offensive	54

Strategy

Rome: Total War	56
Kohan II: Kings of War	60
Shade: Wrath of Angels	62
Evil Genius	64
D-Day	66

Adventure

Silent Hill 4: The Room	68
The Arrangement	70

Sports

NHL 2005	72
Colin McRae Rally 2005	74
Madden NFL	76

Hardware

Actualități	11
Evoluția DirectX (III)	78
Go, go gadget!	80
Smart TV On Screen	81
Video Action!	81
Hercules Muse Pocket	82
Nokia N-Gage QD	84

Fun

Metale grele	86
Film	87

Service

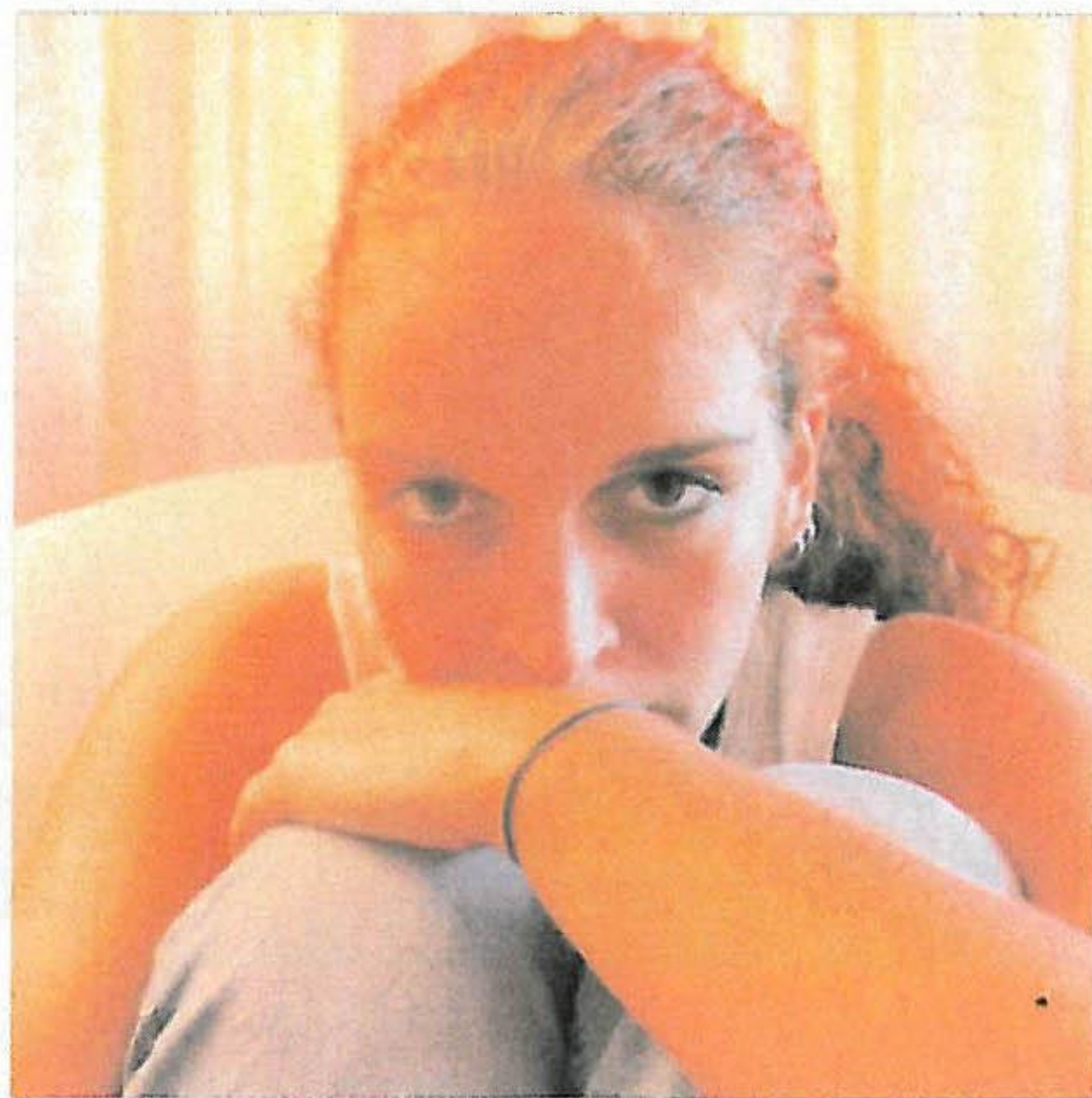
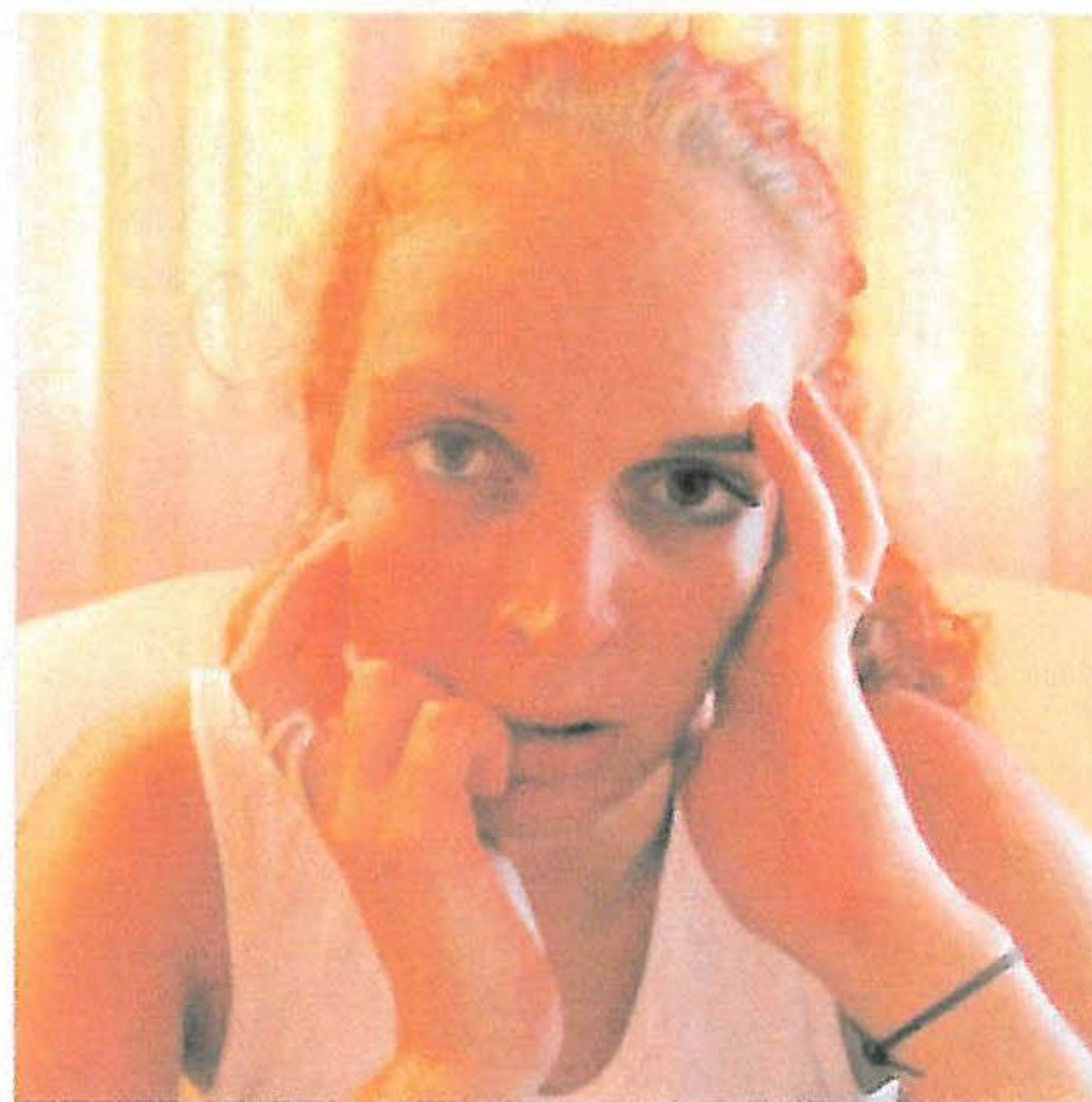
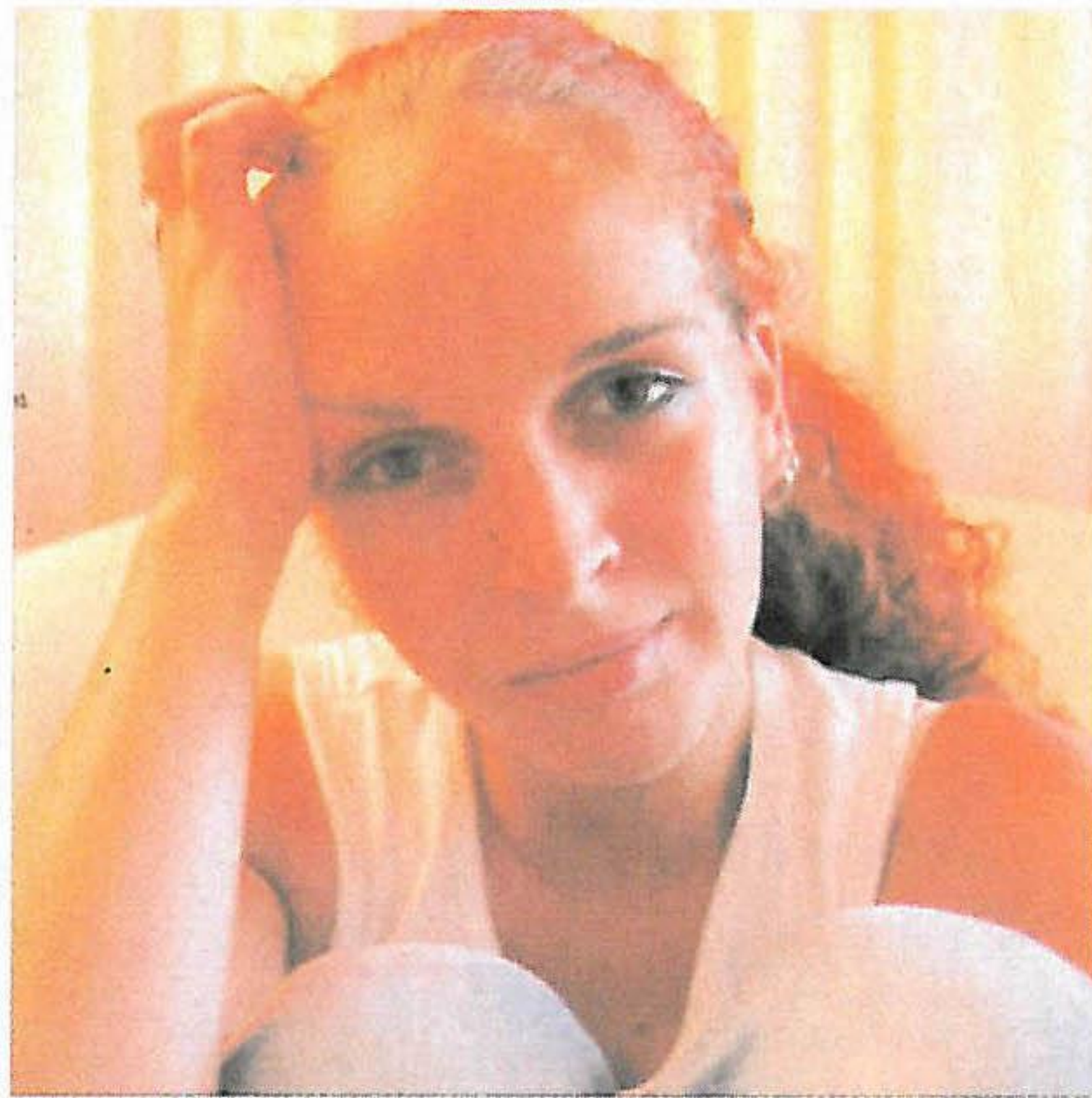
Poșta Redacției	88
Impressum	90

Concurs

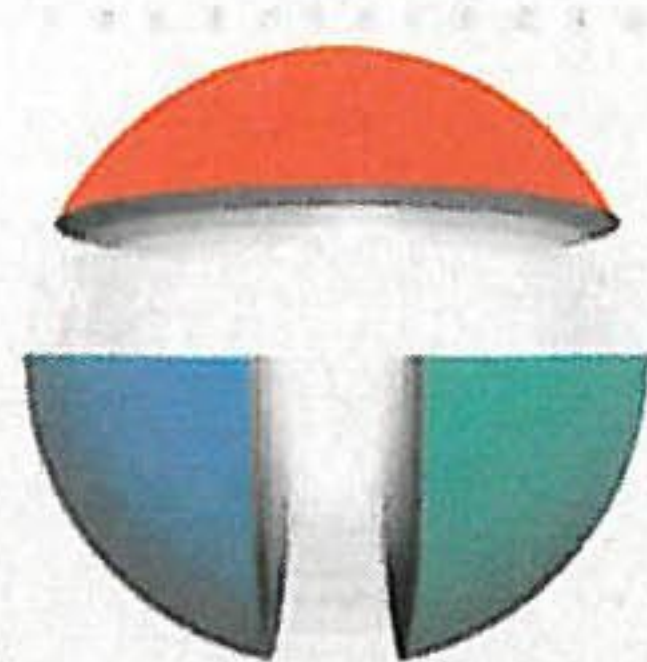
Logitech	67
Poz(n)a lunii	89



Știrile Televiziunii Transilvania



Privești ce trăiești.



CD-ROM

50 noiembrie/2004

Demos | Videos | Patches | Tools & Drivers



CD 1

DEMOS

Call of Duty United Offensive
The Political Machine
Warhammer 40k - Dawn of War

PATCH

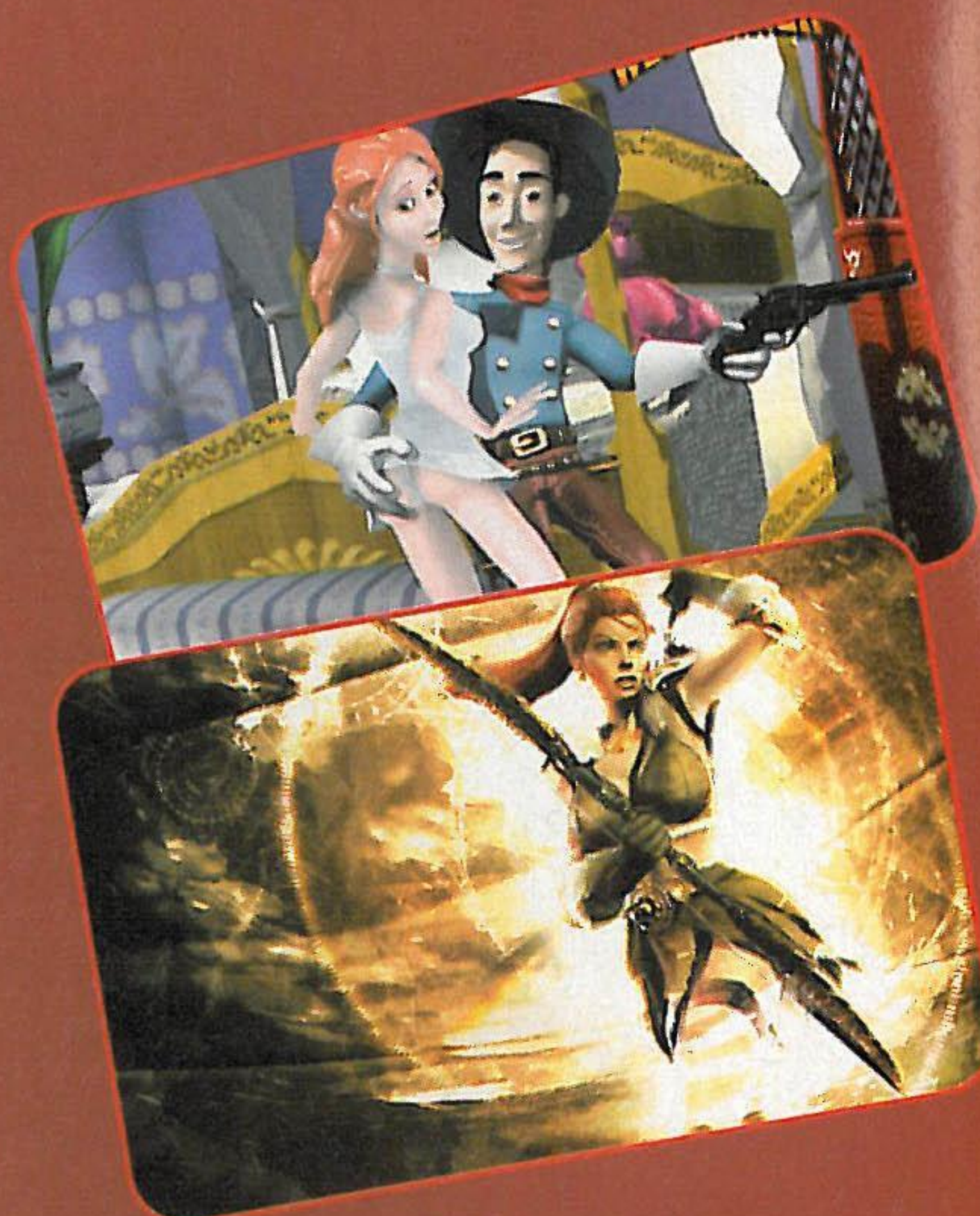
UT2004 Frag Ops
Warcraft III patch v1.17

DRIVERS

ATI Catalyst 4.9
nVidia ForceWare TNT2-Geforce

TOOLS

ATI Refresh Ffix 0997
Irfan View 3.91
QuickTime 6.51
WinAmp 5.05



Nexus
Shade

VIDEO

Prince of Persia 2
Splinter Cell Chaos Theory

SPECIALS

Call of Duty: United Offensive tools
DLH update
Wallpapers
Warcraft III Creep Rebellion

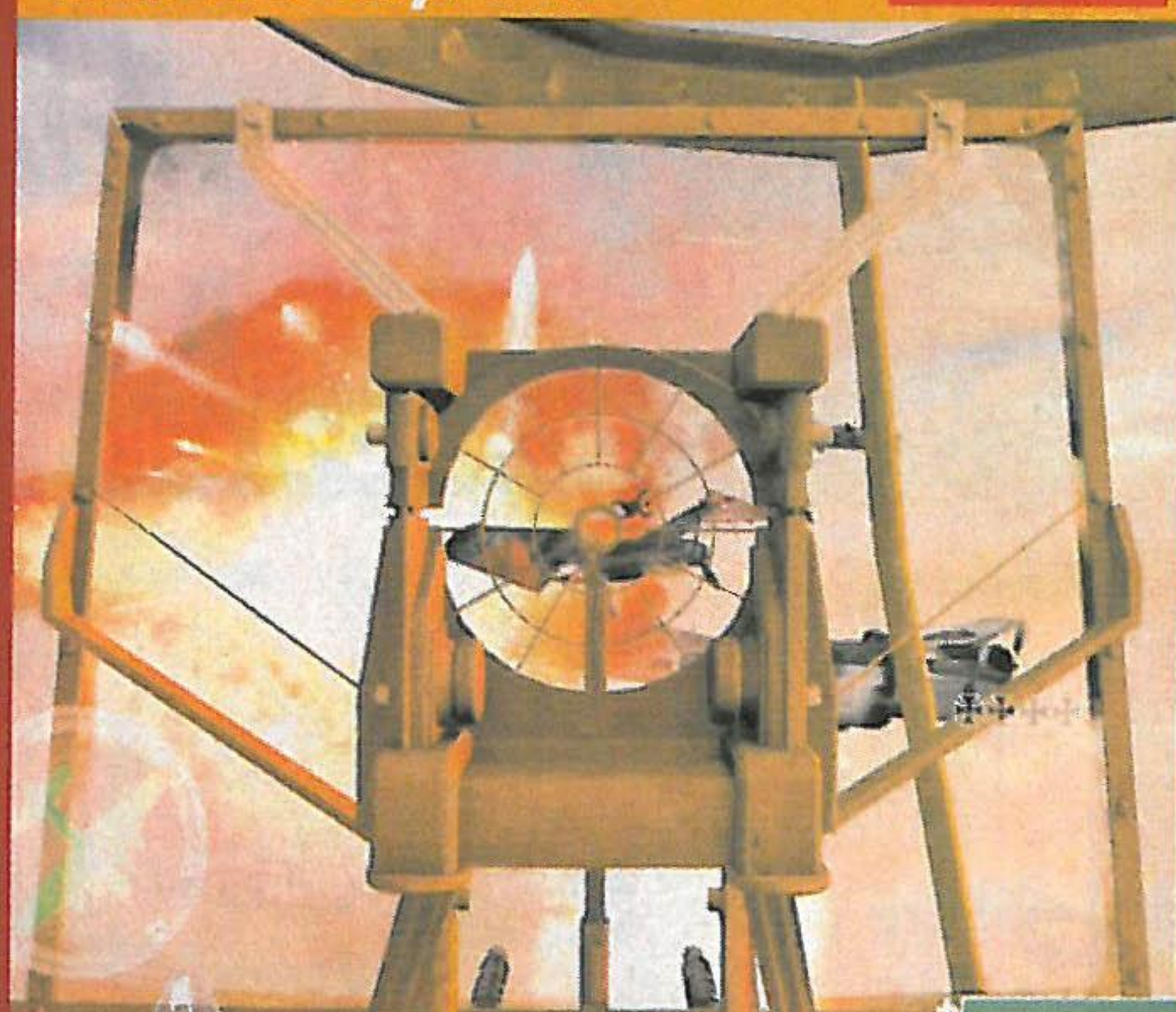
CD 2

DEMOS

Full Spectrum Warrior

Call of Duty: UO

CD+DVD



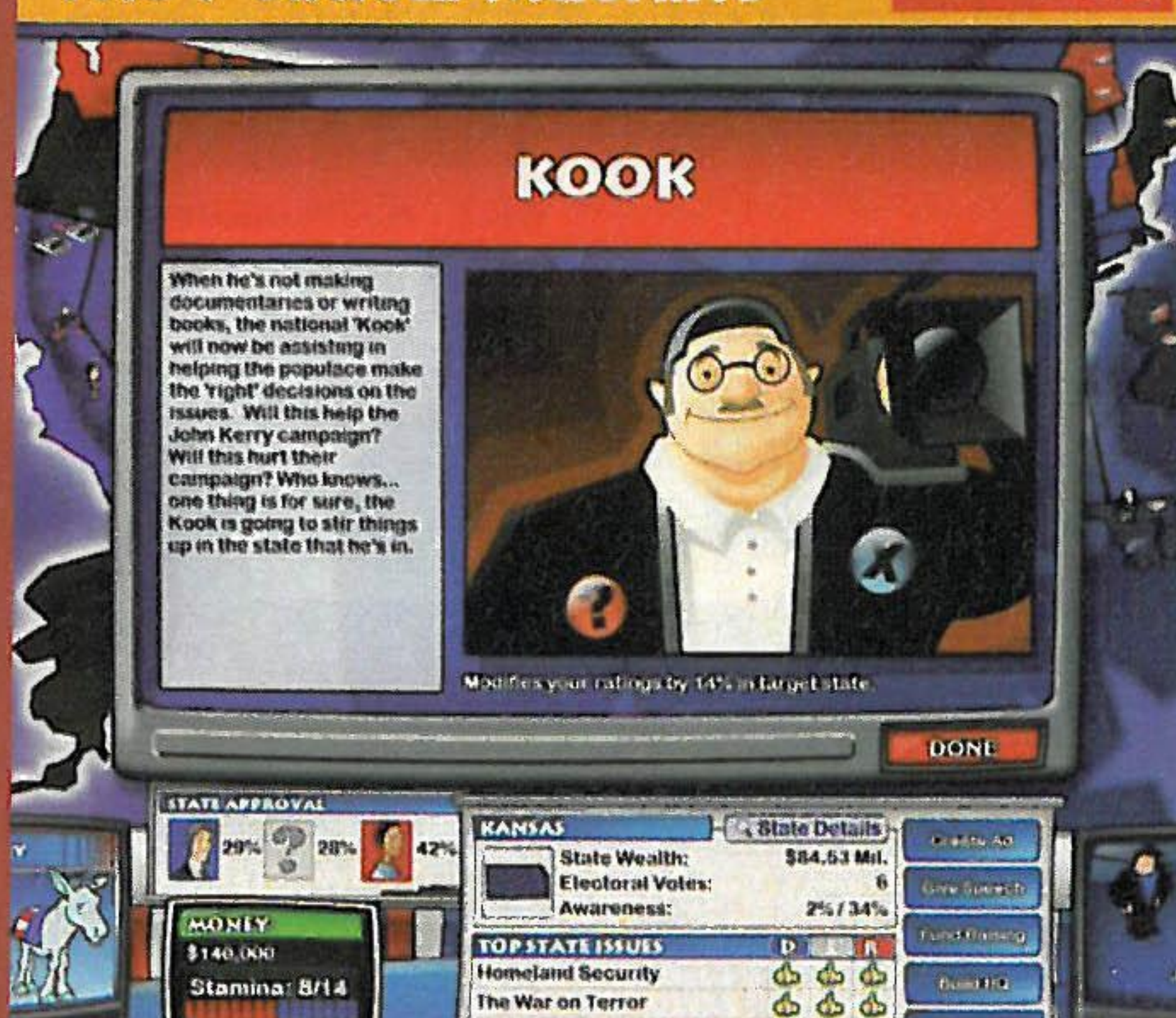
După ce amatorii de FPS Tactic Hardcore s-au putut delecta, cu aproape un an în urmă, măcelărind tot felul de inamici în universul plin de adrenalină și tremurici al lui CoD, iată că Greymatter ne oferă primul add-on al mult gustatului titlu. Păstrând aceeași atmosferă seducătoare, UO ne aruncă în mijlocul unor aprige lupte pentru supraviețuire.

CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU800 MHz, 128 MB RAM
Suport 3D: Da

The Political Machine

CD+DVD



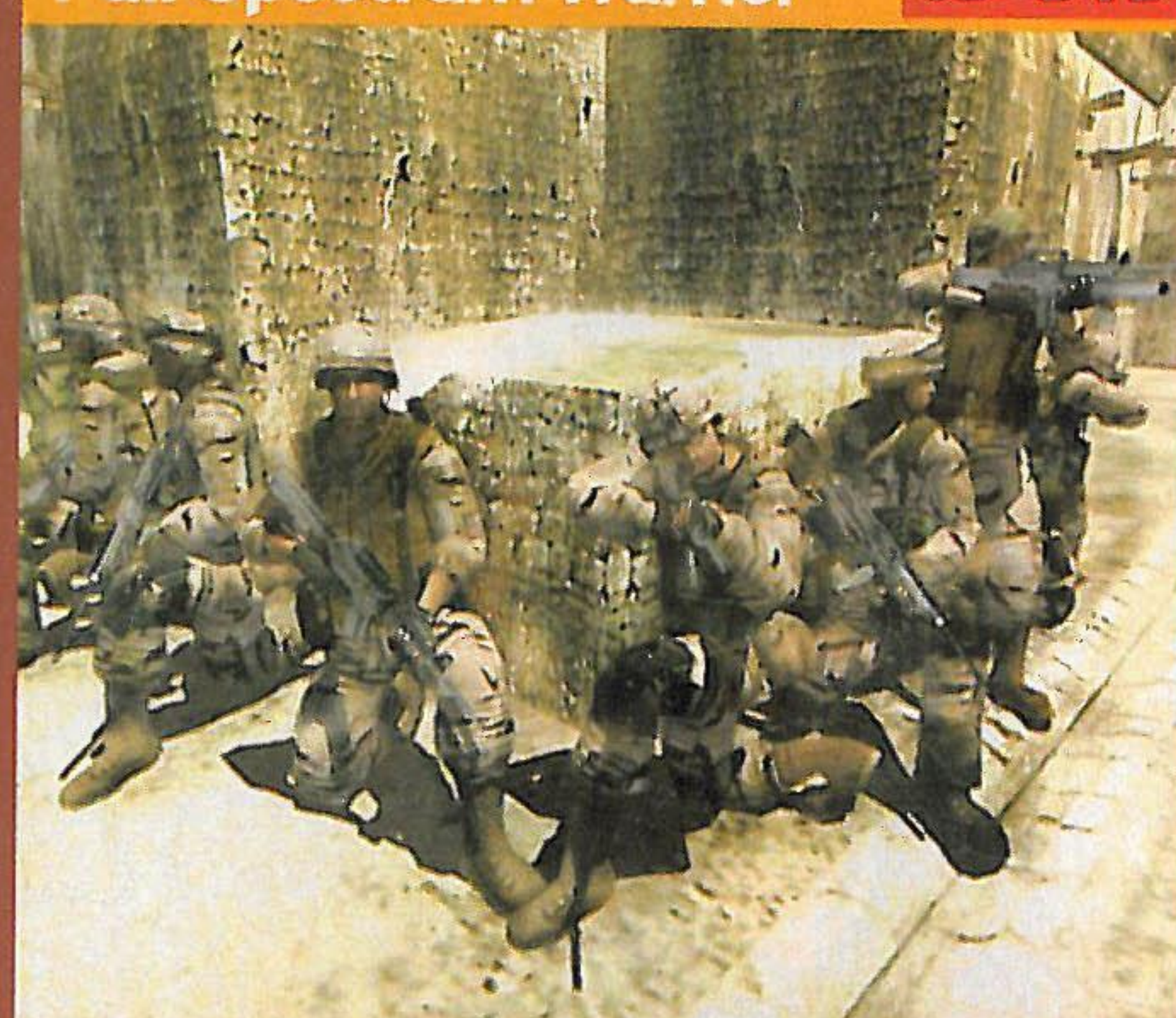
The Political Machine se dovedește a fi o metodă mai mult decât amuzantă de a intra în pielea unui director de campanie electorală din fascinanta și mirololanta lume de peste oceanul Atlantic. Luând în mână frâiele tehnicilor de manipulare, trebuie să convingem populația americană, prin orice metodă posibilă, să ne voteze.

CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 600 MHz, 128 MB RAM
Suport 3D: Da

Full Spectrum Warrior

CD+DVD



Un joc care a pornit, inițial, ca un military training simulation, dar pe care publisherul THQ și producătorul Pandemic Studios au decis să îl transforme într-un titlu modern de squad tactics. Chiar dacă, la o primă vedere, jocul pare un shooter tactic și militar ca oricare altul, la o analiză amănunțită descoperim foarte multe elemente ce îl deosebesc de mase.

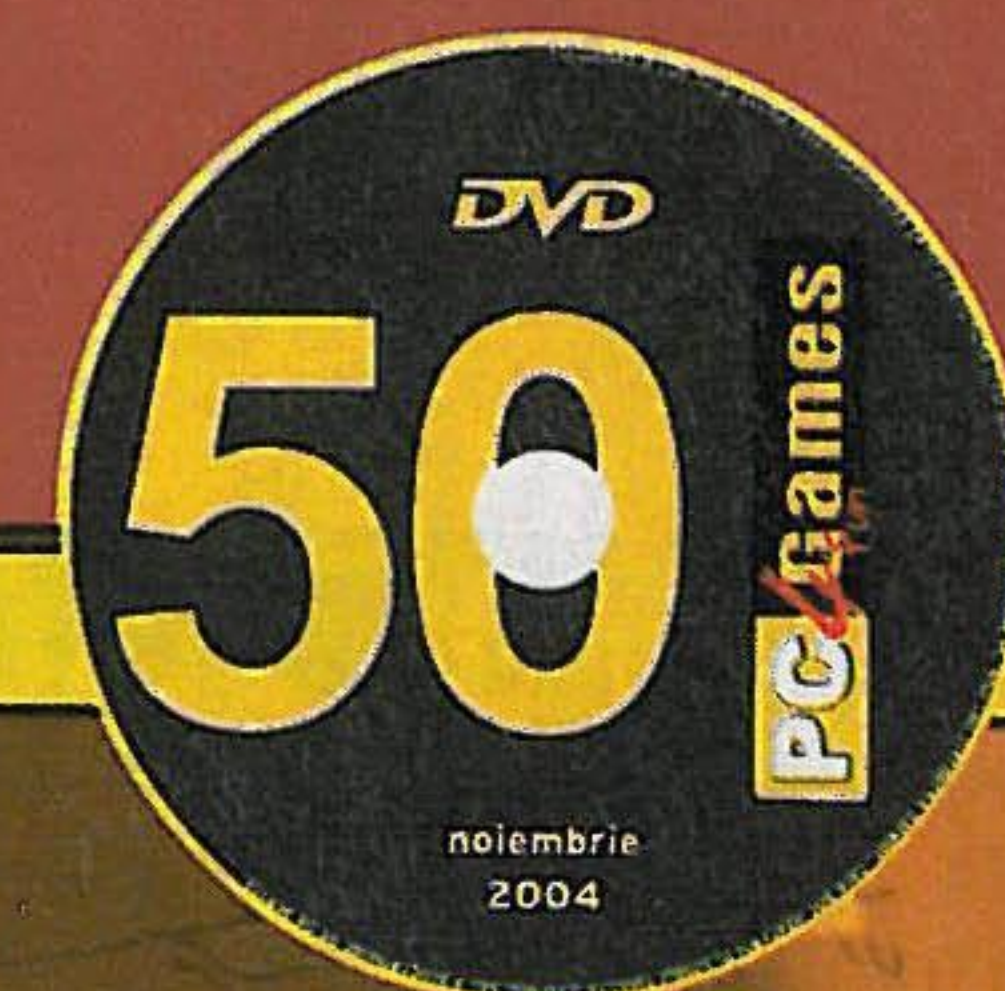
CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 1000 MHz, 256 MB RAM
Suport 3D: Da

DVD-ROM

50 noiembrie/2004

Demos | Videos | Patches | Tools & Drivers



WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR

Ce poate fi mai plăcut decât o apariție spectaculoasă în domeniul strategiei? Da, se pare că clipele de monotonie care ne-au trântit cu capul în dulcea noastră pernă au luat sfârșit. **Warhammer 40k** adu-ce elemente de RTS hardcore, le implementează într-un uni-vers ce nu mai are nevoie de nici o prezentare și ne îndeamnă să ne zdrobim toți adversarii. Cu o grafică senzațională și un gameplay nebu-nie curată, **W40k** are ce arăta!

CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 1400 MHz,

256 MB RAM

Suport 3D : Da



DEMOS

Call of Duty United Offensive
Full Spectrum Warrior
Knights of Honour
Nexus
Richard Burns Rally
Roller Coaster Tycoon 3
Shade
The Political Machine
Tribes - Vengeance
Warhammer 40000 - Dawn of War

VIDEO

Dragonshard War
Fallout 2
GTA San Andreas
Imperial Glory
Kult Heretic Kingdoms
LoTR - Battle for Middle Earth vol.6
Prince of Persia 2
Splinter Cell Chaos Theory
Starship Troopers
The Bards Tale
The Fall
The Incredibles

PATCHES

Collin McRae Rally 2005 patch v1.1
Doom3 patch v1.1
Ground Control 2 patch v1007
Lord of Destruction
Thief Deadly Shadows
UT2004 - Frag Ops
Warcraft III patch v1.17

DRIVERS

ATI Catalyst 4.7/4.9
ATI Controler Center
ATI Psychotoxic HotFix
DirectX v9c
nForce 4.27
nForce System Utility
nVidia ForceWare TNT2 - Geforce
Sis650740 Graphic Driver
TV Capture WDM - 6-14-10-6240
VIA Hypherion 4in1 4.43/4.51

TOOLS

Ace Megacodecs pack 6.00 pro r19
ATI Refresh Fix 0997
CPU-Z 1.23
DivX 5.2
DAP 7.2
Fraps 2.2.5
Irfan View 3.91
Morebench_lx 4.18
My IE2 09.27
NAV update
NAV 2005
Opera 7.5
Prime95 23.8

QuickTime 6.51
Refreshforce 1.10
Refreshlock 2.02
Rivatuner 2 rc15
rTtool 0.9.9.8
SecurePoint firewall
WinAmp 5.05

SPECIALS

3dMark05
BHD_mod tools
Call of Duty Offensive tools
Chaser editing tools
Desert Rats vs Africa Korps mapeditor

DLH update
FarCry SDK
Lords3 - castle editor
Quake 3: Bid for Power
Return to Castle Wolfenstein map pack
SGA extraction tool
Skin Half Life
UFO Aftermath modding tools
UT2004 community bonus pack 2
Wallpapers
Warcraft 3 mod Creep Rebellion

TRIBES: VENGEANCE

Un univers care nu mai are nevoie de nici un comentariu. Toată lumea își amintește despre paradele online, despre steagurile furate și aduse cu muncă și sudoare în propria bază... Ei bine, acum ne putem bucura din nou de farmecul inegalabil al acestui joc, într-o nouă versiune.

CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 1000 MHz, 256 MB RAM

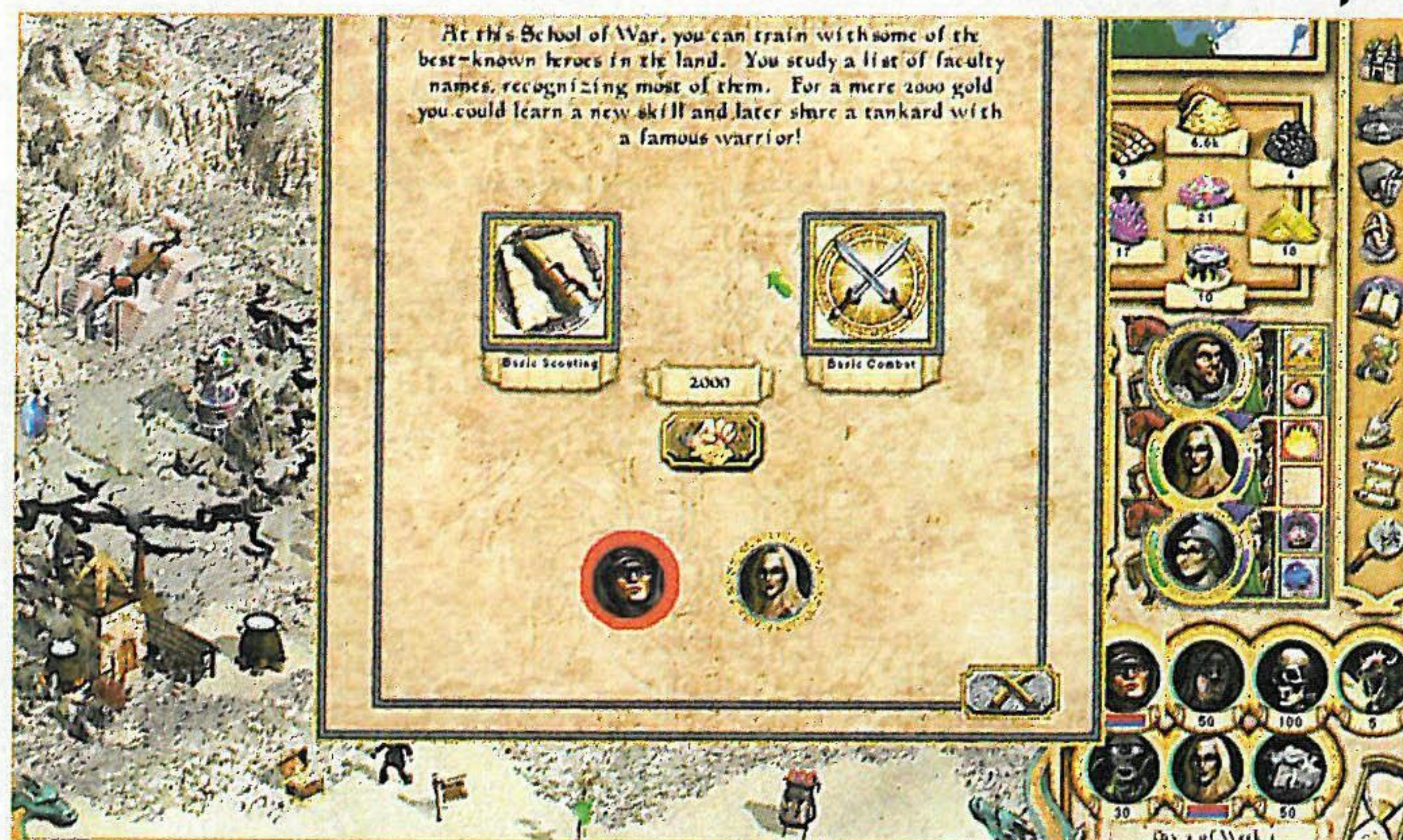
Suport 3D : Da



OPINIE
ERDEI JACINTTriburi
supraprotejate

Pirateria de software e un fenomen care îngrijorează atât producătorii, cât și distribuitorii de jocuri, la nivel global. Cauzele și efectele acestui fenomen au fost deja dezbătute pe larg în nenumărate cercuri (printre care și paginile revistei noastre) și vor discutate mult timp de acum înainte. La fel de vechi sunt însă și încercările de a proteja în vreun mod sau altul conținutul media purtătoare, fie vorba de jocuri, software sau filme. De-a lungul anilor s-au afirmat mai multe astfel de tehnologii, dintre care majoritatea s-au dovedit însă a fi ineficiente, crackerii și utilizatorii inventivi găsind întotdeauna o soluție pentru a trece de obstacole. Jocuri ca *Toca Race Driver 2* sau *Soldiers of World War II* au ajuns legendare datorită sistemului lor de protecție de care nu prea se poate trece. Recent a apărut pe piață și *Tribes: Vengeance*, protejat de sistemul SecuROM. Toate bune și frumoase până aici. Fiind un joc în care accentul se pune pe multiplayer, la un moment dat ești tentat să creezi un server dedicat (dacă ai posibilitatea) și mutându-te la un alt calculator să-ți inviți prietenii la joacă. Și aici intervine buba cea mare! *Tribes: Vengeance* are nevoie de CD în unitate și pentru a putea crea și pentru a rula un server dedicat. Altfel degeaba încerci să joci, că fără CD nu poți. Cu ale cuvinte, sau stai și privești neputincios cum se joacă ceilalți cu serverul dedicat creat de tine, sau îți procuri încă o copie a jocului ca să poți participa și tu. Pe forumul rezervat jocului deja a pornit o discuție aprigă pe această temă (www.tribalwar.com), unde administratorii încearcă din răspuț să oprească publicarea diferitelor link-uri de unde se pot descărca no-cd „patch”-uri. Probabil că va apărea în curând un patch care să soluționeze într-un fel această dilemă. Dar, mi se pare de neiertat ca din cauza intenției de a-și proteja de piraterie produsul (mai ales dacă nici nu reușește), o firmă să știrbească drepturile utilizatorilor care au cumpărat software-ul pe căi legale și cu drepturi depline.

Bravo Vivendi!



Chiar dacă în Europa, foarte multe proiecte MMORPG au căzut pradă nuliității din diverse motive (*Mythica*, *Warhammer Online*, *Ultima X: Odyssey*), peste ocean lucrurile sunt cum nu se poate mai roz. Astfel, Ubisoft a făcut legământ la altar

cu producătorul chinez TQ Digital și a promis că va reîncarna, pe piața asiatică, TBS-ul lor de succes într-un MMORPG de mai mare dragul. Acest produs urmează a fi lansat în țara ochilor mici undeva prin 2005, iar producătorii au zis că vor lua în

HOMM primește tratamente
MMORPG

considerare și o promovare a jocului pe plan mondial. Această inițiativă a apărut mai ales datorită faptului că piața asiatică, o mare devoratoare de jocuri online, nu a reușit să asimileze (din varii motive) MMORPG-urile europene. Ubisoft speră, odată cu lansarea acestei noutăți, să își solidifice influența și pe plaiurile ceva mai exotice ale răsăritului. Curiozitatea mă roade mai ceva ca sucul gastric după o noapte de pomină, drept care am decis să urmăresc evoluția acestui proiect cu cel mai mare interes cu putință.

Ubisoft anunță
Cold Fear

După aproape patru ani de inactivitate, studioul care lansa, în timpuri imemorabile *Alone in The Dark: The New Nightmare* prinde din nou viață sub aripa protectoare a colosului Ubisoft. *Cold Fear* va fi, după cum ne mărturisesc producătorii, un action horror, plănuind să îmbrățișeze atât platformele PC, cât și consolele Xbox și PS 2. Personajul principal va fi un anume Tom Hansen, care trebuie să



verifice niște incidente suspecte pe o navă rusească abandonată în mijlocul unei furtuni. Ubisoft promite inamici din toate cate-

goriile, atât umani, cât și mai puțin umani, care ne vor pune bețe în roate la tot pasul. Termen de apariție – martie 2005.

Top 20 UK

Dragii noștri de viitori colegi în ale Uniunii Europene și anume domnii cu ceaiul de la ora 5, au publicat pe unul dintre site-urile lor de specialitate un top 20 al jocurilor care lor le gâdilă cele mai plăcute corzi interne și internaționale. Chiar dacă acest top nu se referă exclusiv la jocurile de pe mult-iubită noastră platformă PC, este interesant de văzut până unde ajunge ciudățenia în domeniul jocurilor. Așadar, pe primele trei locuri tronea-

ză absolut genial *Starwars Battlefront*, *The Sims 2* (parcă am fi în Statele Unite) și *Tiger Woods PGA Tour 2005*. Frumos. Coborând undeva mai jos, printre titlurile absolut minunate, descoperim că „nașpete” de jocuri, cum ar fi *Rome: Total War* sau *W40k:DoW* se află undeva în umbra unor „coloși” remarcabili ai genului, ca *Pokemon Fire Red* sau *Pokemon Leaf Green*. No comment.

1. Star Wars: Battlefront
2. The Sims 2
3. Tiger Woods PGA Tour 2005
4. Burnout 3: Takedown
5. Pokemon Fire Red
6. Rome: Total War
7. Pokemon Leaf Green
8. Warhammer 40.000: Dawn of War
9. Def Jam Fight for NY
10. Colin Mcrae Rally 2005
11. Call of Duty: United Offensive
12. Conflict: Vietnam
13. Resident Evil: Outbreak
14. Spider-man 2
15. Outrun 2
16. Driv3r
17. Psi-ops: The Mindgate Conspiracy
18. Shellshock: Nam '67
19. Rocky Legends
20. Shrek 2

GTR va suporta tehnologia TrackIR Enhanced

Viitorul simulator de curse al celor de la 10tacle Studios și SimBin Development Team, pe numele său **GTR**, va include, pe lângă celelalte opțiuni revoluționare (spun producătorii), un suport total pentru tehnologia firmei NaturalPoint, TrackIR. Acest sistem a fost popularizat anterior în simulatoarele spațiale, unde a avut un succes destul de promițător. Analizând aceste rezultate, cei doi producători au decis să ofere publicului amator de mașinuțe pri-



mul joc de curse ce are implementat acest sistem revoluționar. Pentru mai multe detalii, cei curioși pot lua informații de pe

site-ul oficial al jocului, de unde se poate descărca și un nou trailer al lui **GTR**.

www.gtr-game.com

Valve vs Vivendi Universal Games

E groasă: Gamespot a dezvăluit că de doi ani are loc o bătălie judiciară de dimensiuni uriașe între Valve și Sierra/Vivendi Universal Games. Procesul, în care cele două părți au lansat numeroase plângeri, se desfășoară în fața tribunalelor federale, iar deznodământul va fi cunoscut în martie 2005.

Cum a început totul? Valve a declanșat ostilitățile în 14 august 2002, acuzând Sierra că vinde către internet cafe-uri licențele **Half-Life** și **Counter-Strike**, pe când proprietatea intelectuală asupra acestora revenea lui Valve. Mai târziu, producătorul din Seattle a adăugat și alte plângeri: Sierra a amânat **Counter-Strike: Condition Zero** și a refuzat să plătească lui Valve drepturile de autor.

După un an și jumătate, Vivendi Universal Games a contra-atacat în forță: VUG încearcă să rupă contractul care-i leagă de Sierra, dar, în același timp, încearcă să pună mâna și pe licența **Half-Life**. Potrivit VUG, Valve ar fi pus stăpânire pe aceasta forțând publisher-ul colos să renegocieze contractul între cele două părți sub amenințarea prelungirii timpului de dezvoltare a jocului. Se pare că a



ținut faza!

O altă concesie făcută în 2001 producătorului lui **Half-Life**: posibilitatea ca Valve să-și vândă jocurile online. În momentul în care VUG a autorizat aceasta, Valve dezvoltă deja **Steam** și nu a scos nici o vorbă despre el... drept urmare, VUG acuză acum Valve de minciună prin omisiune. VUG consideră că întârziările jocului celor de la Valve au fost strategice și s-au întâmplat în scopul publicării jocurilor concomitent cu **Steam**. VUG îi acuză direct pe Gabe Newell și Doug Lombardi de minciună. Drept urmare, VUG reclamă franciza **Half-Life** și interzicerea distribuirii jocurilor via **Steam** (spre "bucuria imensă" a celor care au cumpărat **Counter-**

Strike: Condition Zero și care rămân cu buzele umflate și cu un preaminunat cod de activare!).

Eh, dar șiretenia e în floare și în curtea VUG: contractul între cele două societăți se încheie cu apariția lui **Half-Life 2** și în cazul în care franciza **Half-Life** rămâne la Valve, VUG ar fi păcălită. Dintr-o dată, Vivendi cere lui Valve să producă nu mai puțin de patru (4) jocuri noi pentru VUG! Toate ar fi bune și frumoase dacă nu ar sări Activision cu gura: publisher-ul american a semnat un contract cu Valve în îndepărtatul aprilie 2003 și se pregătește să asigure distribuția jocurilor post-Vivendi Universal Games ale Valve...

Anarchy Online pe gratis

Funcom a lansat pe piață o versiune Trial a MMORPG-ului lor de succes, **Anarchy Online**, care va putea fi gustat de toți fără plată pe o perioadă de două săptămâni. Anterior, această versiune urma să bântule comunitățile online doar pentru șapte zile, un aperitiver care să convingă oamenii de necesitatea achiziționării sale.

Shadow Ops: Mercury are Soundtrack

Cunoscutul compozitor Inon Zur (www.inonzur.com) a anunțat oficial că a finisat și terminat noul său soundtrack, special creat pentru **Shadow Ops: Mercury**, viitorul blockbuster al celor de la Zombie Studios. Compozitorul a declarat că soundtrackul oferă peste o oră de muzică orchestrală de calitate.

Juiced sub tutela THQ

După falimentul lui Akkaim, la data oficială de 6 octombrie, THQ a preluat toate drepturile legate de franciza **Juiced**, după o decizie oficială a Curții Americane. Renumitul Capitol 7 i-a permis lui THQ să participe la o licitație legată de produsele Akkaim, licitație pe care a câștigat-o.

Fatal1ty Great Wall Shootout

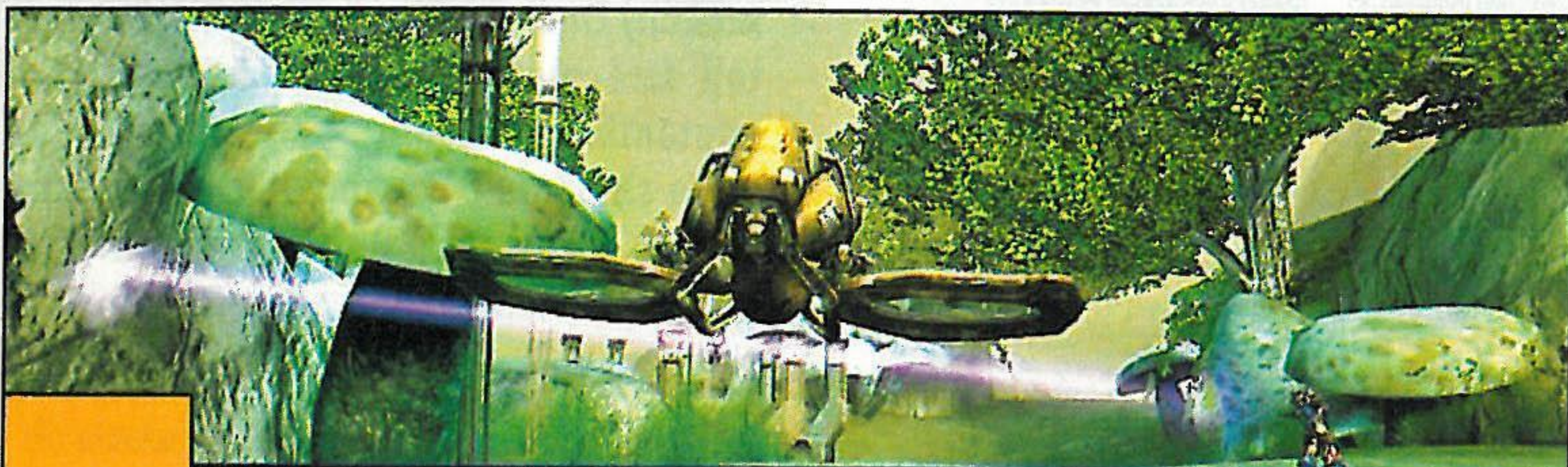
Pe data de 15 octombrie a avut loc în China, la poalele Marelui Zid, un super concurs de **Doom 3**, la care au participat cei mai mari patru jucători ai Chinei, într-o înfruntare Head to Head cu campionul mondial Johnathan 'Fatal1ty' Wendel. La acest concurs s-a oferit cel mai mare premiu din toate timpurile în competițiile de gen, 125.000 USD.

M.A.D. November...

Mastertronic a anunțat cele patru titluri ce vor alcătui **November M.A.D.**, respectatul pachet ce include patru jocuri la doar 9,99 lire sterline. Acestea sunt: **Heroes of Might and Magic 4** de la Ubisoft, **IGI 2: Covert Strike** de la Codemasters, **Beach Life** de la Eidos și **Hoyle Casino Games** de la Vivendi Universal Games

Topul cititorilor PC-Games

Ca să știi ce se joacă cu adevărat: lună de lună aflăm ce se perindă pe monitoarele cititorilor PC Games 4 Fun.



1

UNREAL TOURNAMENT 2004

(Epic Games/Atari)

WOOT, SHROOMS! De când cu invazia ciompercilor bolunde de toamnă, ni s-au refugiat cititorii care pe unde și bagă-n ei la frag-uri de nebuni, mai ceva ca redacția PC Games în frenezia distructivă a partidelor de Red Faction!

2



GROUND CONTROL II

(Massive Entertainment/Vivendi)

CIPRI A PLECAT iar mai repede: zicea că tre' să prindă Dropshipu' de ora 5 și n-are chef să aștepte după următorul, până-i îngheață țurțuroiul.

3

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR

(Relic/THQ)

L-AU PARĂSIT ORCII pe Jacint, dar încă ne mai stresează cu horcălele lor care răzbat din boxele unui nenea mare și rău de-aici din redacție.



4



DOOM 3

(id Software/Activision)

TRESĂRIM ORIPILAȚI când îl mai vedem pe unu' bânduind dimineața, în căutare de cafea... O fi oare Cipri al nostru întors din (semi)luna de miere?

5

TRIBES: VENGEANCE

(Irrational Games/Vivendi)

SARIND SA-L PRINDĂ pe Dumnezeu de picior, să-l tragă jos și să-l ia locul, Paul a uitat să facă plinul la Jetpack, a căzut și-a dat de dracu'!



6



CODENAME: PANZERS

(StormRegion/CDV)

SS-UL E PE CÂMP, SS-ul e pe câmp, hei-hai lelița mea, SS-ul e pe câmp. Herr Stokker a dezertat câteva zile și-a fugit în munți să-și lase barbă.

7

ROME: TOTAL WAR

(Creative Assembly/Activision)

ISTORIA ASTA-I TOTAL AIUREA, zice Paul, așa că acum vrea să traverseze Atlanticul cu roma(ă)ni și să le dea în cap la americani



8



RICHARD BURNS RALLY

(Warthog/SCI Games)

LA EXAMENUL DE PROMOVARE a școlii primare Richard Burns, Stokky stătea mai mult cu ochii-n fițiuci decât la drum, așa că l-a cam picat... Iar!

9

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

(Gray Matter/Activision)

SICTIRIT DE FACULTATE, Jacint a hotărât să dea curs chemării patriei. Fugim acum ca disperații când dă buzna în redacție: rata-tata-ta!!



10



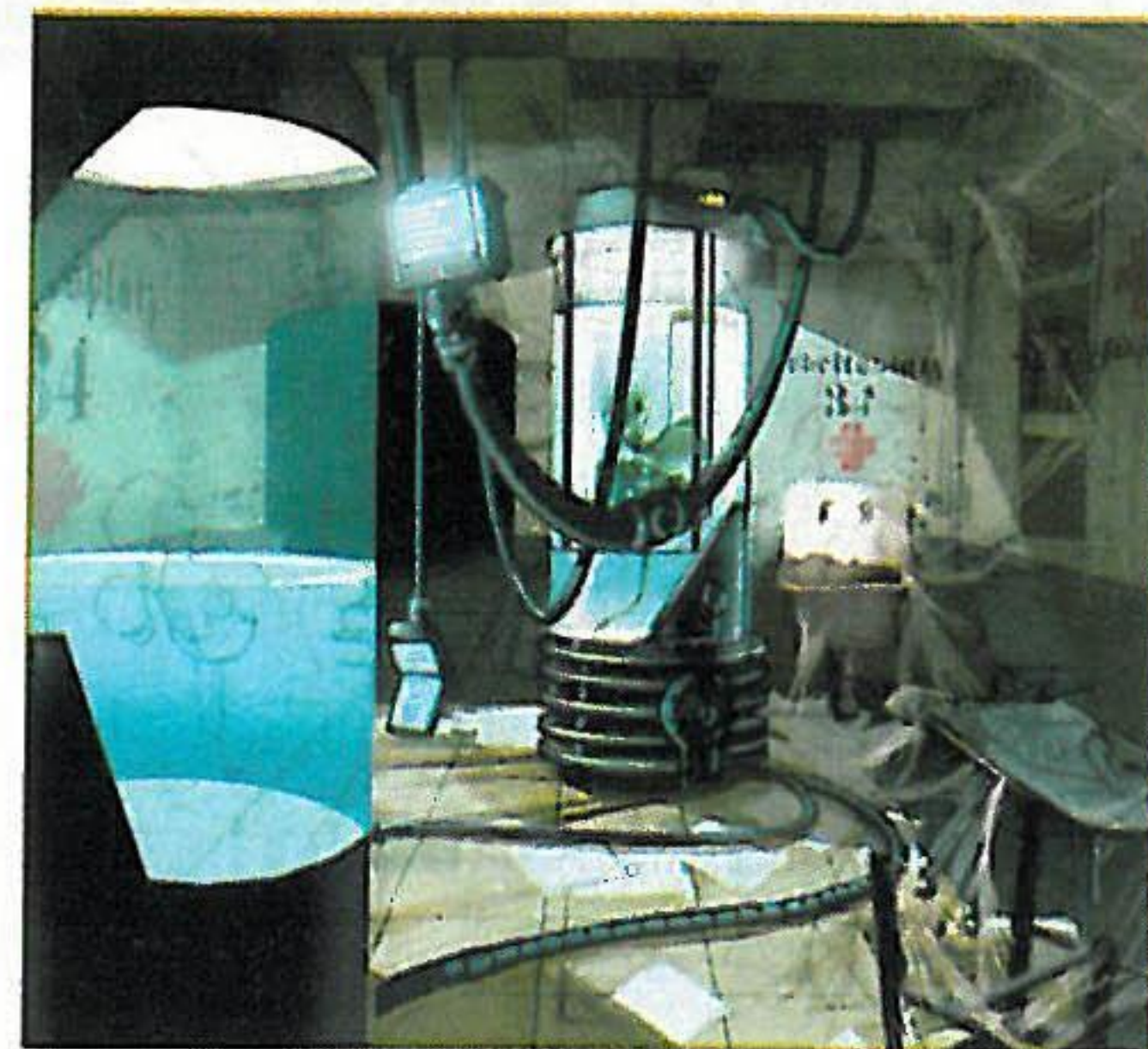
THE SIMS 2

(Maxis/Electronic Arts)

ȘI-A LUAT SORA-MEA SIMS 2, dar i-am zis că tre' să fii tembel să joci așa un gunoi ludic. Ea, săraca, m-a întrebat ce-i aia "lubric"!?!

BioShock, urmașul lui System Shock

Un nou „succesor spiritual” al seriei **System Shock** a fost dezvăluit de producătorul Irrational Games, însă nu sub titlul de **System Shock 3** cum era de așteptat, ci **BioShock**! Construit pe engine-ul lui **Tribes: Vengeance**, jocul va păstra atmosfera horror a primelor părți, dar în contextul unui baze de cercetare dubioasă, populată de trei „caste”: drone, predatori și un fel de soldați rezultați din experimente genetice mai mult sau mai puțin reușite. Vechile implanturi vor fi înlocuite în



BioShock de „plasmide” – injecții cu ADN-ul recoltat de drone, de care va trebui să faci rost cumva fără să atragi furia celorlalți „locatari”.

Developer: Irrational Games

Publisher: necunoscut

Gen: FPS

Termen: necunoscut

www.irrationalgames.com

RPG-ul Troika post-apocaliptic

Înainte ca licența **Fallout** să fie înhățată de Bethesda, părinții primelor părți – actualmente Troika Games – intenționau să continue seria cu un inevitabil **Fallout 3**, începând să lucreze în

acel sens la un RPG post-apocaliptic 3D, dar tot izometric. Deși dezamăgiți la culme de pierderea licenței, ei continuă să dezvolte mocrnit acest proiect (și încă alte trei pe de-asupra!), în speranța că vor contracta cât mai curând un publisher și deci o finanțare decentă. Primele imagini apărute pe NMA-Fallout.com arată deja extrem de promițător!

Developer: Troika Games

Publisher: necunoscut

Gen: RPG

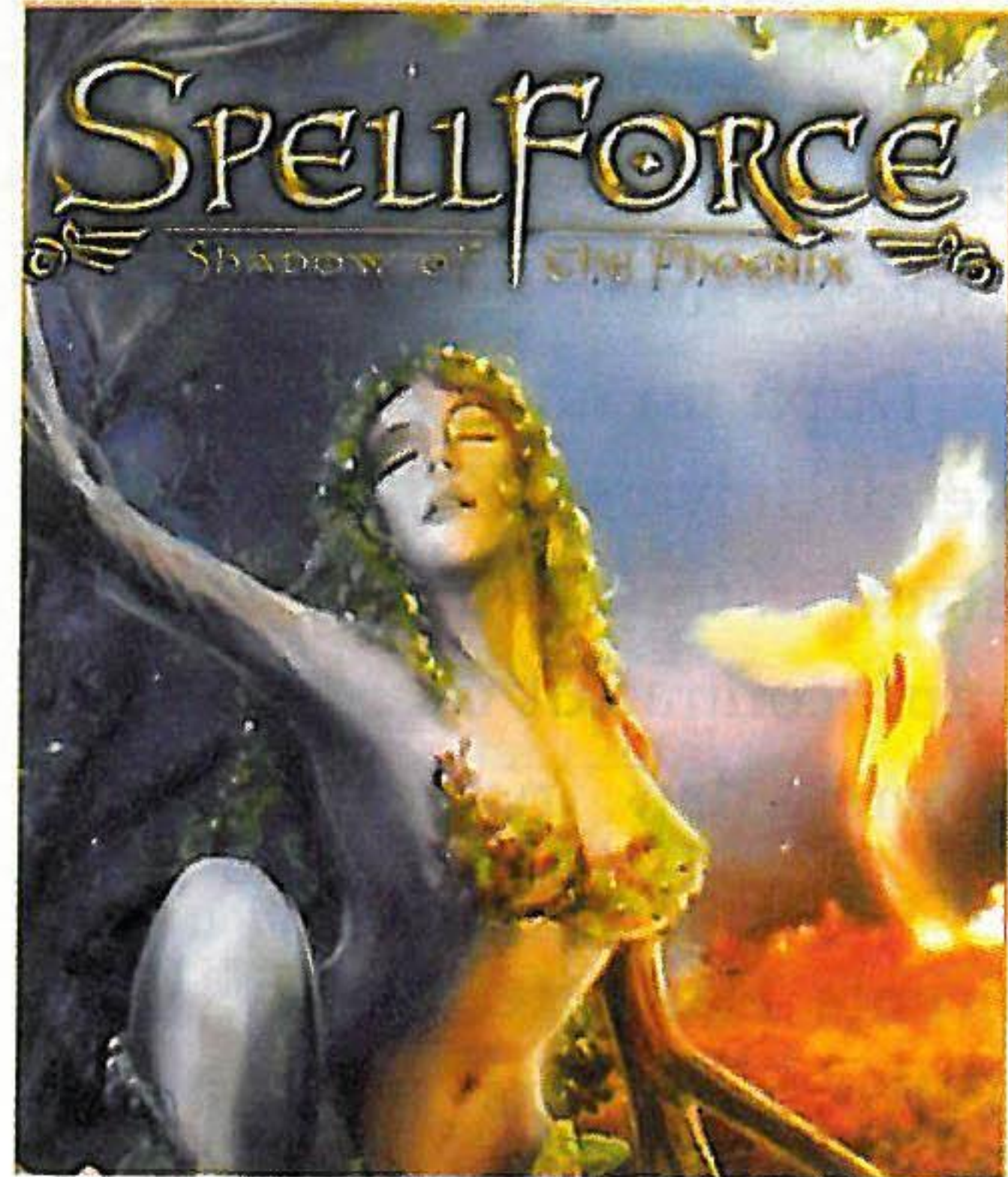
Termen: necunoscut

www.troikagames.com



SpellForce: Shadow of the Phoenix

În luna noiembrie ar trebui să apară cel de-al doilea add-on de **SpellForce**, subintitulat **Shadow of the Phoenix**, care va concluziona povestea începută în **The Order of Dawn** și continuată cu **Breath of Winter**. Nemții de la Phenomic au mai precizat că ne vom putea promova eroii până la Lvl. 50, iar, pe lângă noua campanie singleplayer cu unitățile și obiectele noi de rigoare, jocul va include încă 25 hărți de multiplayer, dintre care 15 vor putea fi jucate în mod cooperativ.



Developer: Phenomic

Publisher: JoWood

Gen: RTS-RPG

Termen: noiembrie 2004

spellforce.jowood.com

Ideaizon

Tastatura World of Warcraft



Încep să devină din ce în ce mai populare tastaturile special concepute pentru jocuri. Am văzut deja astfel de zboard-uri (pentru că așa se numesc) pentru Everquest, Civilization, Me-

dal of Honor sau chiar Doom 3. Spre fericirea celor de la Ideaizon, cei de la Blizzard vor să scoată o ediție specială a celui mai nou joc al lor, World of Warcraft. Pachetul va conține o

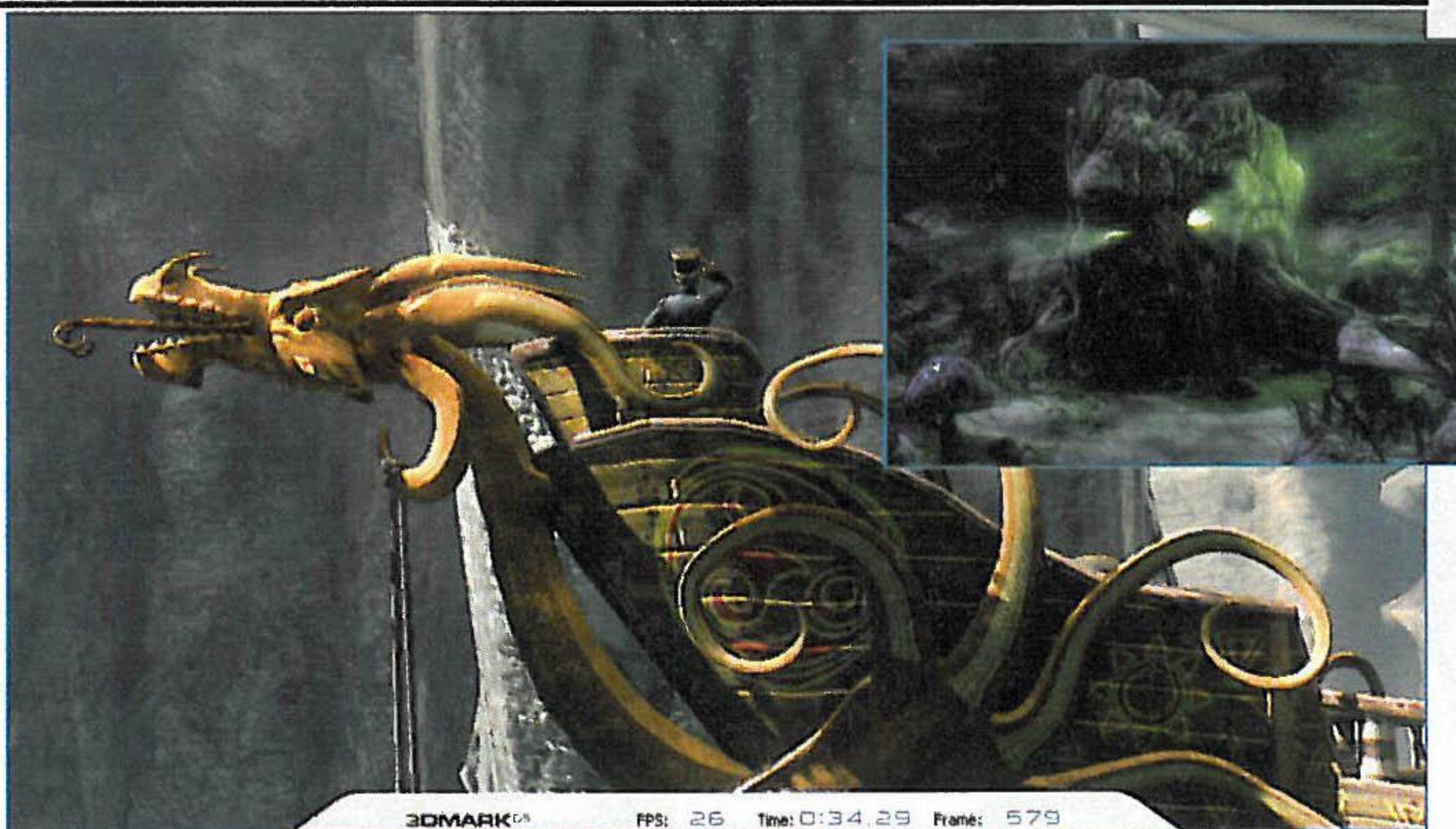
tastatură special concepută și realizată pentru a face controlul MMORPG-ului cât mai simplu cu putință. Prețul exact al pachetului n-a fost încă comunicat.

www.zboard.com

FutureMark

3D Mark 05

Da, a sosit în sfârșit cea mai nouă variantă a celui mai popular benchmark, 3D Mark 05. Noul copil minune a celor de la Futuremark are „doar” 300 de MB, care în condițiile oferite de dragii noștri provideri de Internet naționali, pentru unii s-ar putea să le pară imposibil de descărcat de pe net (din această cauză e bine să-ți clătești ochii prin DVD-ul PC Games 4 Fun). Dar înainte să dai buzna pentru a-ți testa sistemul folosind acest



utilitar e bine să arunci o privire asupra cerințelor minime: placă grafică compatibilă DirectX 9, cu 128 MB memorie și suport Pixel Shader 2.0, procesor de 2 GHz, 512 MB RAM, 1,5 GB spațiu liber pe hard disk, Windows 2000 sau

XP cu Service Pack instalat. Frumos nu-i așa?! Dacă una dintre aceste condiții nu e îndeplinită programul sau nu pornește sau iese în Windows la un anumit test.

www.futuremark.com

Logitech

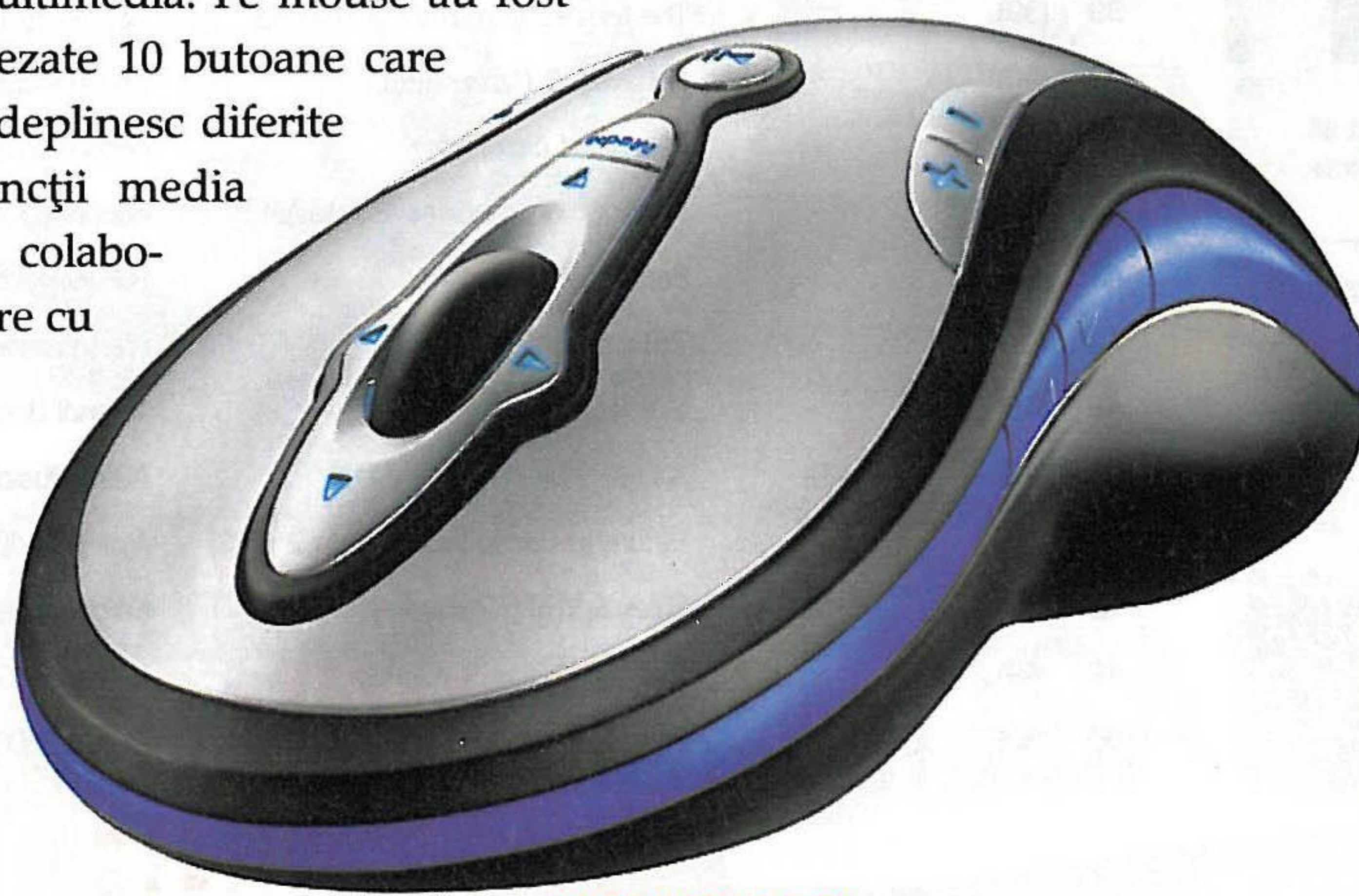
Logitech MediaPlay Cordless Mouse

Compania aflată printre liderii producători de periferice pentru calculatoare și-a prezentat recent unul dintre cele mai noi produse de top. De mult știm că PC-ul e un mediu foarte prielnic pentru colecția proprie de filme și muzică, acestea fiind stocate eficient și redade ușor. Pornind pe această cale cei de la Logitech s-au gândit să combine un mouse obișnuit cu o telecomandă multimedia, rezultatul fiind Logitech MediaPlay Cordless Mouse. Datorită design-ului impozant și a razei de acțiune de

peste trei metri acest mouse wireless este cea mai bună alegere pentru fanii aplicațiilor multimedia. Pe mouse au fost așezate 10 butoane care îndeplinesc diferite funcții media în colaborare cu

programe precum Musicmatch, Windows Media Player sau Real Player.

www.logitech.com



www.pcgames.ro

MSN Messenger 7.0b suspendat

Zilele trecute, oficialii de la Microsoft au anunțat oprirea testului beta a noii versiuni MSN Messenger 7.0b. Conform anunțurilor de pe www.mess.be, beta testerii au descoperit la scurt timp după începerea procesului o breșă în sistemul de securitate a programului de chat. Problema a fost cauzată de noile mesaje animate (asemănătoare cu Yahoo Audibles) care se puteau folosi pentru a bloca calculatorul colocutorului. Programul a fost retras de urgență de pe piață, Microsoft anunțând că în scurt timp va publica o nouă versiune în care acest bug va fi corectat.

Redhat înghite Netscape

Redhat a început să pescuiască rămășițele firmei Netscape Communications. Astfel, drepturile privind folosirea unității care se ocupa cu soluții de securitate a fost achiziționată de la gigantul AOL pentru 23 de milioane de dolari. Astfel cei de la Redhat au reușit să pună mâna pe Netscape Directory Server și Netscape Certificate Management System.

Atacul JPEG-urilor

Specialiștii firmelor de securitate IT trag un semnal de alarmă privind viitoarele atacuri ale hackerilor. Ei susțin că Internetul în scurt timp va fi umplut de viruși care se prezintă sub forma unor imagini jpeg (plasate mai ales pe site-urile cu conținut destinat adulților) care vor putea profita din plin de breșele de securitate descoperite recent în produsele Microsoft. Cei care descarcă astfel de imagini primesc „bonus” și niște coduri care le dau posibilitatea hackerilor să preia controlul asupra calculatorului infectat.

Windows ieftin pentru ruși

După Thailanda, Malaysia și Indonesia, Microsoft a decis să publice o variantă mult simplificată și puțin mai ieftină a sistemului său de operare și în Rusia. Microsoft Starter Edition în limba rusă va fi disponibilă de la începutul anului viitor. Scopul acestei acțiuni este reducerea nivelului pirateriei, domeniu în care rușii se numără printre primii în lume.

Captură de 87 de milioane de dolari

În urma unei investigații de peste doi ani, autoritățile americane au reușit să facă cea mai mare captură de materiale pirat din istoria SUA. Majoritatea acestora au fost produse Microsoft și depășeau valoarea de 80 de milioane de dolari. Ca urmare, au fost arestați 11 suspecți din statele California, Washington și Texas.

Most Wanted

Top 3 Most Wanted



HALF-LIFE 2
Cel mai fierbinte joc pe care îl așteptăm toți cu sufletul la gură.



PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN
Prințul se va întoarce mai sumbru și mai matur. Măcel garantat!



GTA SAN ANDREAS
O nouă doză de infuzie din subcultura hip-hop a fiilor lui Bush.

Top Redactor

Erdei Jacint



THE BARD'S TALE
O promisiune a unui RPG clasic în care, teoretic, se vor îmbina cu armonie o poveste captivantă și un sistem de lupte ingenios. Vom vedea!



LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE
Noul episod al seriei demente chiar dacă din trailere pare să nu mai aibă același gust, sunt sigur că va oferi distracție telectuală.



CIVILIZATION 4
Pentru mine, regele incontestabil al TBS-urilor, Civilization-ul e un joc pe care-l joc cu plăcere oricând. Sper ca noul episod să nu mă lase baltă.

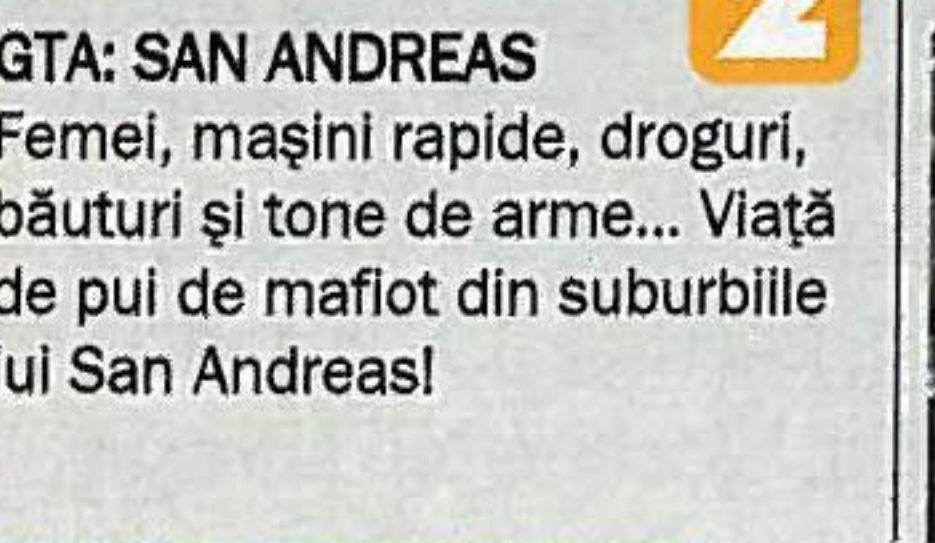
Top cititori



HALF-LIFE 2
Scandalurile în care a fost învâluit, n-au făcut altceva decât să crească și mai mult gradul de așteptare. Cu cupoanele înainte marș!



MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT
Încetul cu încetul, apar și ultimii reprezentanți ai valului de jocuri inspirate din al doilea război mondial.



GTA: SAN ANDREAS
Femei, mașini rapide, droguri, băuturi și tone de arme... Viață de pui de mafiot din suburbiile lui San Andreas!

Cele mai așteptate jocuri

Poziția actuală	Tendința	Titlul jocului Genul	Publisher Producător	Termen
1 (1)	—	Half-Life 2 (FPS)	Vivendi Universal/Valve	26 noiembrie 2004
2 (2)	—	Prince of Persia: Warrior Within (Action)	Ubisoft/Ubisoft	26 noiembrie 2004
3 (3)	—	GTA: San Andreas (Action)	Take2/Rockstar Games	30 septembrie 2005
4 (4)	—	STALKER: Shadow of Chernobyl (FPS)	THQ/GSCGameWorld	trim. IV 2004
5 (5)	—	World of Warcraft (MMORPG)	Vivendi Universal/Blizzard	trim. IV 2004
6 (6)	—	Gothic 3 (RPG)	Necunoscut/Piranha Bytes	cândva în 2005
7 (7)	—	LotR: Battle for Middle Earth (RTS)	Electronic Arts/EA LA	noiembrie 2004
8 (8)	—	Vampire: The Masquerade - Bloodlines (Action)	Activision/Troika	trim. IV 2004
9 (9)	—	Quake IV (FPS)	Activision/Raven Software	trim. IV 2005
10 (10)	—	Medal of Honor: Pacific Assault (FPS)	Electronic Arts/EA LA	trim. IV 2004
11 (11)	—	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (Shooter tactic)	Ubisoft/Ubisoft	trim. IV 2004
12 (12)	—	Brothers in Arms (Shooter tactic)	Ubisoft/Gearbox Software	trim. IV 2004
13 (13)	—	Need for Speed Underground 2 (Simulator de curse)	Electronic Arts/EA Games	19 noiembrie 2004
14 (14)	—	Elder Scrolls IV: Oblivion (RPG)	Ubisoft/Bethesda Softworks	necunoscut
15 (15)	—	Driv3r (Action)	Atari/Reflections	trim. IV 2004
16 (16)	—	Star Wars: KotOR II - The Sith Lords (RPG)	Activision/Obsidian	trim. IV 2004
17 (17)	—	Advent Rising (Action)	Majesco/ GlyphX Games	26 noiembrie 2004
18 (18)	—	Civilization 4 (TBS)	Atari/Firaxis	trim. I 2005
19 (19)	—	Armies of Exigo (RTS)	Electronic Arts/Black Hole Games	3 decembrie 2004
20 (20)	—	FIFA 2005 (Simulator de fotbal)	Electronic Arts/EA Sports	noiembrie 2004
21 (21)	—	Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude (Adventure)	Vivendi Universal/High Voltage Software	29 octombrie 2004
22 (22)	—	BloodRayne 2 (Action)	Majesco/Terminal Reality	29 octombrie 2004
23 (23)	—	Worms Forts Under Siege (Strategie)	SEGA Europe/Team 17	29 octombrie 2004
24 (24)	—	Star Wars: Republic Commando (Action)	Activision/Lucas Arts	25 februarie 2005
25 (25)	—	Blitzkrieg 2 (RTS)	necunoscut/Nival Interactive	trim. II 2005
26 (26)	—	Playboy: The Mansion (Adventure)	Ubisoft/ Cyberlore Studios	5 noiembrie 2004
27 (27)	—	Drake of the 99 Dragons (Action)	Vivendi/Idol FX	12 noiembrie 2004
28 (28)	—	Empire Earth 2 (RTS)	Vivendi Universal/Mad Doc Software	trim. II 2005
29 (29)	—	Call of Cthulhu: Beyond the Mountains of Madness (Action)	necunoscut/ Headfirst Productions	5 noiembrie 2004
30 (30)	—	Nexus: The Jupiter Incident (RTS)	HD Interactive/ Mithis Games	5 noiembrie 2004
31 (31)	—	X2: The Return (RTS)	Deep Silver/Egooft	25 februarie 2005
32 (32)	—	The Roots (Action)	Cenega/ Tannhauser Gate	28 februarie 2005
33 (33)	—	Dragonshard (RTS)	Atari/Liquid Entertainment	primăvara 2005
34 (34)	—	Earth 2160 (RTS)	Deep Silver/Reality Pump Studios	trim. IV 2004
35 (35)	—	Fallout 3 (RPG)	Ubisoft/ Bethesda Softworks	necunoscut
36 (36)	—	Dungeons & Dragons Online (MMORPG)	Atari/Turbine Entertainment	necunoscut
37 (37)	—	Heroes of Might and Magic V (TBS)	Ubisoft/Ubisoft	necunoscut
38 (38)	—	The Bard's Tale (RPG)	Vivendi Universal/ inXile entertainment	necunoscut
39 (39)	—	The Movies (Simulator economic)	Activision/ Lionhead Studios	trim. IV 2004
40 (40)	—	Runaway 2 (Adventure)	necunoscut/Pendulo Studios	trim. IV 2004
41 (41)	—	Paraworld (Strategie)	necunoscut/Sunflower	necunoscut
42 (42)	—	Lord of the Creatures (Strategie)	necunoscut/Arvirago	necunoscut
43 (43)	—	Pariah (FPS)	HIP Interactive/ Digital Extremes	necunoscut
44 (44)	—	Rollecoaster Tycoon 3 (Simulator economic)	Atari/Frontier Studios	trim. IV 2004
45 (45)	—	StarCraft Ghost (Action)	Vivendi Universal/Blizzard	necunoscut
46 (46)	—	Neverwinter Nights 2 (RPG)	Atari/ Obsidian Entertainment	cândva în 2006
47 (47)	—	Return to Castle Wolfenstein 2 (FPS)	Activision/ID Software	neanunțat
48 (48)	—	Black & White 2 (Strategie)	Electronic Arts/Lionhead Studios	trim. I 2005
49 (49)	—	Dungeon Siege 2 (CRPG)	Microsoft/GAS Powered Games	trim. IV 2004
50 (50)	—	Duke Nukem Forever (FPS sau OZN)	Take 2/3D Realms	"When it's done!"

Tehnologii Tendințe Tentații

IF3

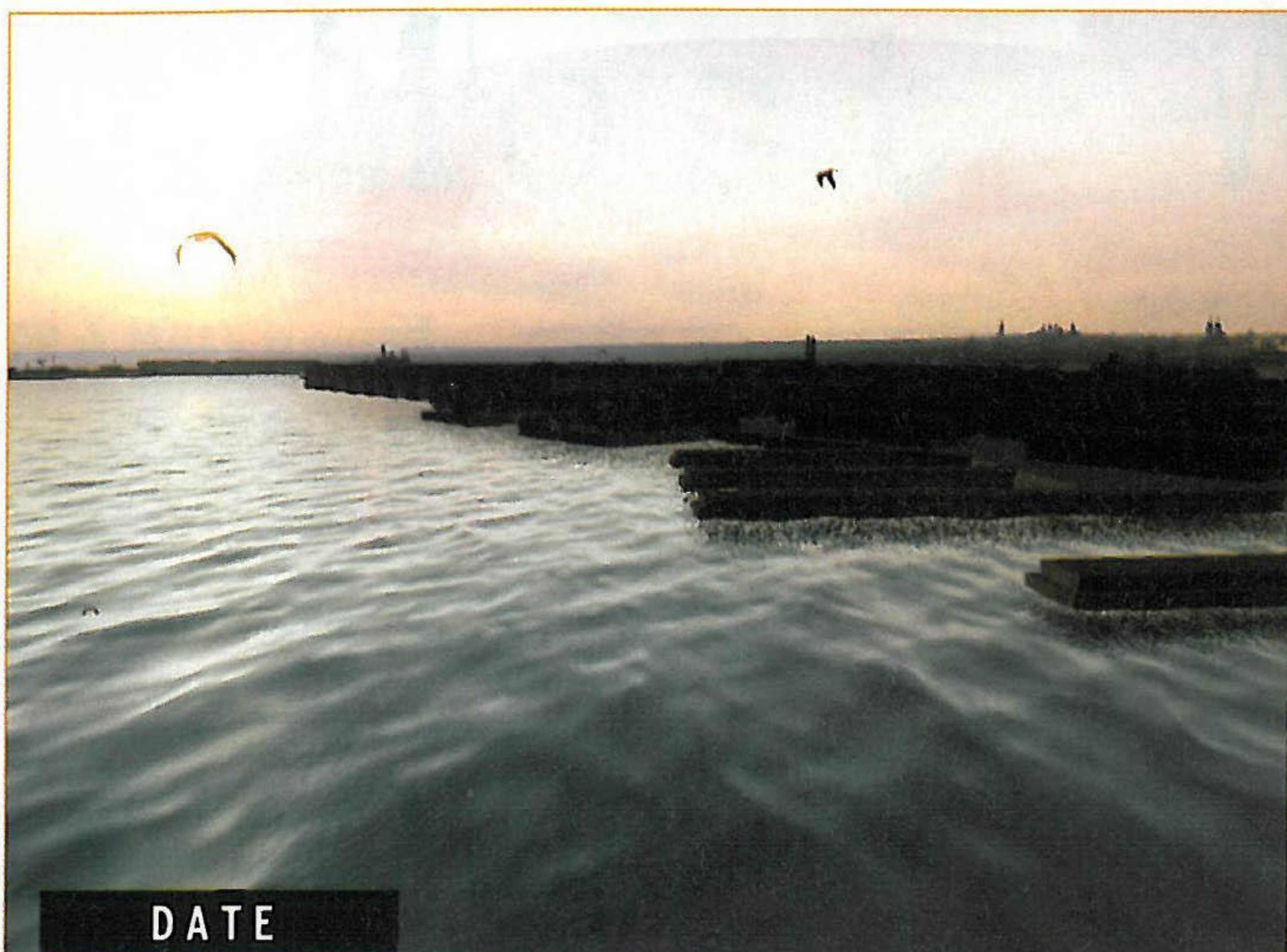
**CELE MAI DURE
TESTE COMPARATIVE**

**CEA MAI CITITĂ
REVISTĂ DE
GADGETURI
DIN LUME**



**+ CELE MAI ȘIGURE
EVALUĂRI
HI-FI CHOICE**

DOSARELE HI-FI



DATE

Producător
Ubisoft Romania

Publisher
Ubisoft

Termen
Trim. 1 2005



Silent Hunter III

partea a VII-a

Odată cu amânarea lansării sale, porturile din SH3 au căpătat o importanță aparte, iar Tiberius Lazăr este din nou la posturi pentru a ne dezvălui ultimele detalii despre acest aspect al jocului.

Cum a evoluat până acum ideea porturilor în SH3?

Inițial, porturile erau sortite să existe doar ca decoruri pentru secvențele non-interactive de plecare și întoarcere în bază a submarinului. Apoi, ne-am pus problema să facem și misiuni în apropierea coastei, ceea ce necesita locații pe uscat – porturi, orașe, baterii de coastă etc. Dar timpul nu ne permitea să dezvoltăm acest aspect pe cât ne-ar fi plăcut să o facem. Așa că aveam în vedere doar câteva locații speciale, accesibile în unele misiuni.

În fine, a venit decizia de a amâna data de publicare a jocului și atunci ne-am hotărât să mergem până la capăt cu includerea în joc a porturilor. Acum, vor exista baze germane din care și în

care jucătorul va pleca sau se va reaprovisiona și va efectua reparații, porturi engleze și americane de unde vor pleca convoaiele, mici porturi pentru traficul costier și alte surprize pe care prefer să nu le divulg încă :)

Când anume vom putea reveni în port – doar după îndeplinirea obiectivelor unei misiuni sau chiar și în toiul unei lupte ori misiuni de patrulare?

Să ne înțelegem foarte clar – jucătorul va avea totală libertate de decizie în privința navigației. Dacă dorește să se întoarcă în port, tot ce are de făcut este să își întoarcă submarinul în direcția bună, să-și traseze un curs spre bază și să navigheze într-acolo. Durata drumului va depinde de setările de dificultate. În general,

se va putea naviga de la timp real până la timp accelerat la x2048. Pentru setările de realism minim, va exista inclusiv posibilitatea de a "sări" din bază direct în zona de patrulare și invers.

Noi ne propunem să recreăm sentimentul de comandant de submarin. Asta înseamnă că jucătorul nu trebuie doar să execute ordinele primite, există loc și pentru inițiativa personală. Bineînțeles, va fi foarte important ca la sfârșitul patrului jucătorul să aibă performanțe care să justifice nerespectarea ordinelor sau inițiativele personale. Altfel, va suporta consecințele!

Ce opțiuni de gameplay vom avea pentru îmbunătățirea submarinului/echipajului?

Odată ajuns în port, jucătorul va avea trei preocupări principale: echipajul, submarinul ca navă și submarinul ca platformă de armă. Echipajul va evolua pe parcursul campaniei, câștigând experiență. În funcție de rezultatele obținute în misiuni, jucătorul va putea să promoveze membrii echipajului și să-i decoreze. Submarinul ca navă va putea să evolueze în două moduri: noi echipa-

mente la bordul unui model care se va învechi pe măsură ce campania evoluează sau noi tipuri, dar dotate cu echipamente standard. În privința armelor, jucătorul va avea posibilitatea să își îmbunătățească armele anti-aeriene sau să obțină acces la modele avansate de torpile.

Dar despre porturile inamice ce ne poți spune?

Unele porturi vor avea clădiri unice ("landmarks" – New York, La Valleta). În general "descoperirea" porturilor inamice se va face urmărind hărțile: porturile vor fi acolo unde se aflau și în realitate. Evident, vor exista sisteme de apărare specifice care includ atât mijloace fixe (câmpuri de mine, plase anti-torpile, baterii de coastă, posturi de observație), cât și mijloace defensive mobile (patrule de nave militare, patrule aeriene).

În modul "Career", fiind un context dinamic (o lume coerentă care evoluează independent), jucătorul poate încerca să se infiltreze în orice port inamic. Bineînțeles, cu riscurile de rigoare!

www.silent-hunteriii.com

A CONSEMNAȚ ȘERBAN STOKKER

Hercules



În sfârșit, poți să te bucuri de un sunet surround de calitate în filmele pe DVD și în jocurile de pe PC-ul sau consola ta video

SUNETUL SURROUND

Design modern și atractiv

Putere totală: 60W RMS
Subwoofer 35 W în incintă de lemn
2 sateliți x 12.5W ecranati magnetic
Telecomandă pe fir cu mufă căști și
potențiometre Power/Volum - Bass - Înalte



XPS 2.100 SILVER
EXTENDED PERSONAL SOUND

Sunet de înaltă fidelitate

Putere totală: 90W RMS
Subwoofer 40W în incintă de lemn
5 sateliți x 10W ecranati magnetic
Telecomandă pe fir cu mufă căști și
potențiometre Power/Volum - Bass - Rear



XPS 5.100 SILVER
EXTENDED PERSONAL SOUND

Compatibile cu PC / DVD player
PlayStation® 2 / Xbox® / GameCube™

www.hercules.com

Unic importator: Ubisoft România, Str. Siret nr. 95, sector 1, București. Tel.: 021-5690600, Fax: 021-5690601, e-mail: sales@ubisoft.ro

Produse disponibile în toate magazinele de specialitate

best
computers

DC
DEPOZITUL DE CALCULATOARE

ultra
PRO

SENORG
ROMANIA SRL

alliance
computers

diverta

Carrefour



Sid Meier's Pirates!

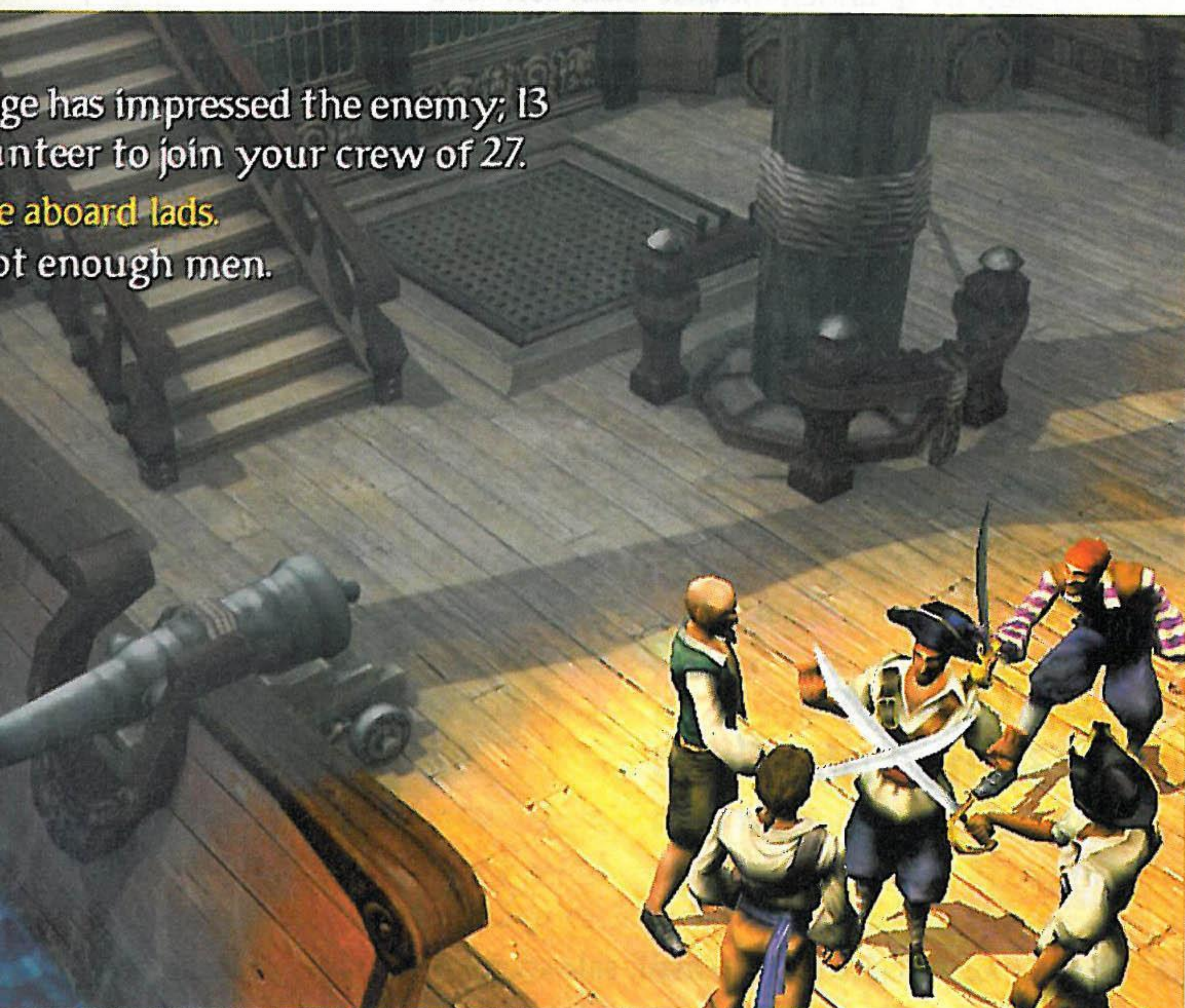
DATE

Producător
Firaxis Games

Publisher
Atari

Termen
noiembrie 2004

Arrrrrg, shiver me timber, că de mult n-am mai pus cârligu' pe un joc de-ăsta de dat în bărci și consum excesiv de grog! Rușii de la Akella vâslesc de zor la vreo două proiecte, dar între timp **Sid Meier și trupa sa de la Firaxis se pregătesc să arunce ancora cu un remake de toată frumusețea, cum numai ei sunt în stare să facă**



BĂI SERGIO NICOLAESCO, vezi că viața bate filmul? ➡

Moșii luzi care au jucat clasicul **Pirates!** din 1987 (sau **Pirates! Gold** de prin '93), mai mult ca sigur au rămas cu o nostalgie sfâșietoare pentru Caraibe secolelor XVI-XVII, de care n-am auzit pe nimeni să se fi vindecat până-n prezent... E o boală gravă, iar apariția sporadică a jocurilor de acest gen nu face decât să o agraveze și mai mult. Orice dezvăluire a unei noi aventuri pirate-rești e motiv de exaltare spasmodică, iar când anunțul cu pricina vine taman din partea celui care a inventat practic genul, treaba-i oablă!

Pârâtul în cauză este, desigur, Sid Meier – una dintre figurile proeminente ale gaming-ului

clasic, al cărui nume se leagă de titluri ca **Civilization**, **Colonization**, **Alpha Centauri**, **Railroad Tycoon** sau **SimGolf**, toate acestea oferind o jucabilitate curat demențială! Bătrânul **Pirates!** nu face nici el excepție de la această regulă și deci nu-i de mirare că publisher-ul Atari s-a îndurat să reînvie această marcă cu un nou titlu, încredințat aceluiași Firaxis Games (în frunte cu Sid Meier). Ținând cont că jocul original apăruse cu nu mai puțin de 17 ani în urmă, n-a mai fost decât un pas până la conturarea ideii unui "remake", care să se bucure de minunea tehnicii moderne și să cucerească noi adepți din rândul tineretului jucăuș. Dar asta nu înseamnă că vechii fani au fost



AH0000000EEEEEEE, faceți loc, faceți loc, PCGAMES e pe primul loc! 🏆

dați uitării; da de unde! Noul **Sid Meier's Pirates!** păstrează distracția pură și stilul de gameplay al înaintașului, începând cu perspectiva de joc, modelul de navigație, comerț și partea de aventură. Însă Firaxis s-au străduit să inoveze o mulțime de concepte tradiționale și chiar să adauge altele noi care, până acum, nici naiba nu se mai gândise să le asocieze unui joc pirateresc.

Un lucru care a ieșit la lumină destul de devreme a fost acela că noul **Pirates!** nu va mai urma un scenariu liniar, ci se va constitui dintr-o colecție de quest-uri aleatorii, care ar putea – sau nu – să aibă o finalitate narativă. Producătorii au considerat că e suficient să ne arunce în cizmele unui pirat oarecare din Caraibe secolului al XVII-lea iar, de aici încolo, să ne permită alegerea celui mai aventuros destin cu puțință, pe care vom reuși să-l stoarcem din joculețul lor. Majoritatea misiunilor vor fi de genul celor deja consacrate: transportă-l pe cutare dintr-un port în altul; scufundă niște nave spaniole pentru un guvernator englez; sau ia-te de mână cu niște pirăți get-beget și trageți o cotropire ca la Hacan Sukur acasă. Pe lângă astea,

Firaxis a mai dat de înțeles că vei putea porni și în căutarea unor rude de-ale tale îndepărtate, printre două goane după aur și comori ascunse.

Spuneam că modelul de navigație a fost păstrat, în mare parte, însă nu același lucru se poate spune despre modul în care vom purta acum luptele navale. Conform producătorilor, acest sistem a fost chiar prima componentă funcțională a jocului, fiind încropit de Sid într-un timp extrem de scurt – și, bine-nțeles, rafinat apoi puțin câte puțin. Din nefericire pentru fanii sistemului clasic din **Sea Legends** (adoptat și de Akella, în **Sea Dogs** și **Pirates of the Caribbean**), noul **Pirates!** ne propune o alternativă radicală, complet schimbată. Sub pretextul fun-ului, perspectiva se va înălța acum mult deasupra catargelor, iar controlul corăbiei se va face cât se poate de simplu și rapid, cu ajutorul blocului de taste numerice (hmm, miroase a consolă!). Din cele văzute până acum, luptele navale sunt foarte dinamice, manevrarea mastodonților plutitori în poziții de tragere sau evazive fiind surprinzător de... Arcade. Rezultatul unei bătălii va depinde astfel într-o mare măsură

de îndemânarea ta și de felul în care știi să exploatezi avantajele și slăbiciunile fiecărei nave. Cele mici și rapide pot hărțui cu ușurință o ambarcațiune comercială leneșă, dar în același timp pot fi făcute praf dintr-o singură rafală mai sănătoasă, dacă faci greșeala să zăbovești prea mult în conul de tragere al unei nave capitale.

Pentru a evita asemenea dezastre, vei putea fie să cumperi (sau mai simplu să capturezi) nave mai impozante, fie să le dotezi pe cele actuale cu diverse upgrade-uri: tunuri de bronz mai vânoase, praf de pușcă mai fin pentru sporirea preciziei, pânze

mai bune, hamacuri mai încăpătoare și așa mai departe. Pentru acestea, însă, va trebui să dai te perinzi prin mai multe porturi, fiecare șantier naval având propria-i specializare. Iar dacă un anume upgrade e disponibil doar într-un port inamic, ghinion!

De fapt... nu neapărat; pentru că remake-ul celor de la Firaxis va introduce și un element strategic cu totul inedit, pentru acest gen. Pe lângă scufundarea sau capturarea navelor, vei avea opțiunea de a invada chiar și așezările de pe uscat! Pentru asta, va trebui desigur să înfrunți trupele staționate în garnizoană – care, de cele mai multe ori, vor beneficia de o



Viață de pirat

Te trezești într-o dimineață – nici urmă de furtună, navele inamice nu te bagă-n seamă... dar parcă ai avea totuși chef de o bătuță!



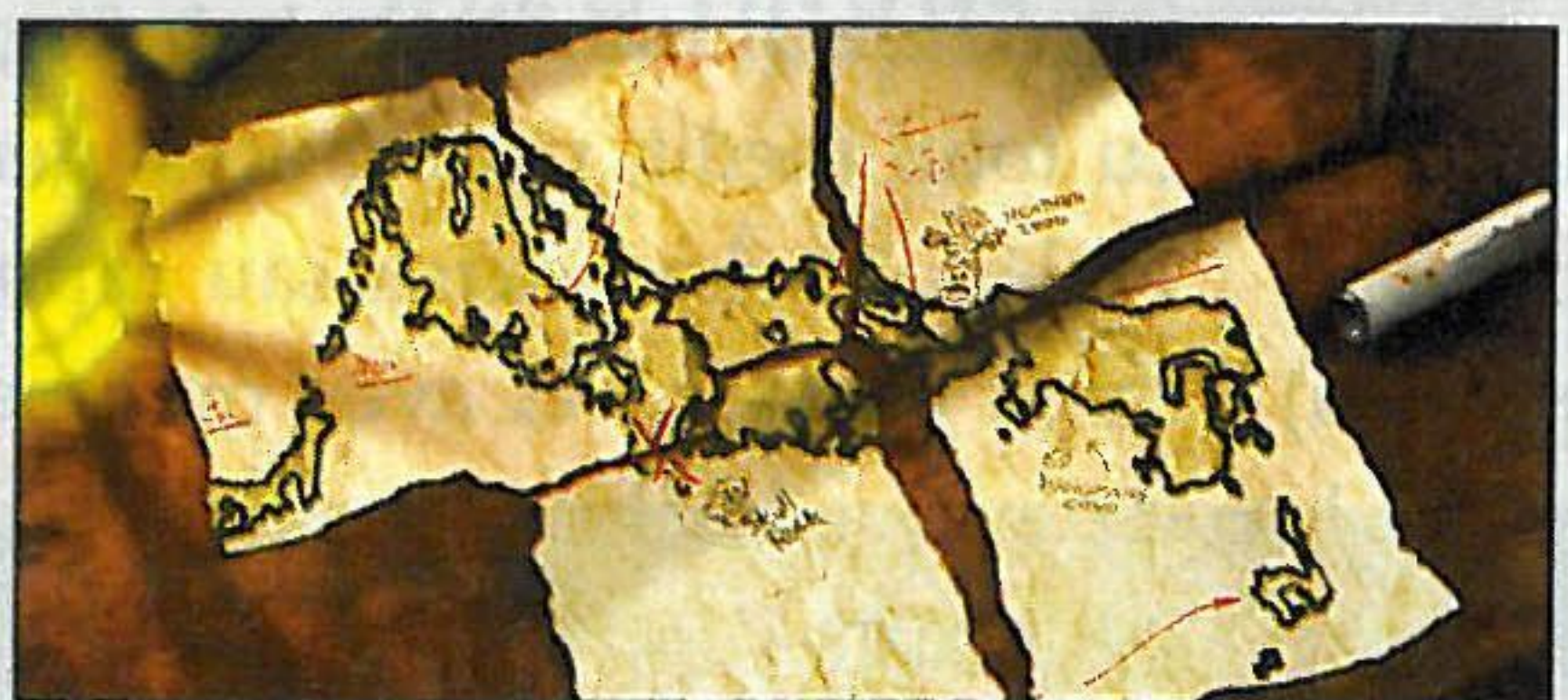
Așa că intri în cel mai apropiat port, îți încarci tunurile, îți aduni oamenii și afli de la un informator despre o pradă bună, plutind prin zonă.

Ridici pânzele și gonești înspre locul indicat. Nava e acolo dar, după o luptă scurtă, constăți că presupusei "pradă" îi cam chiorăie halele...



Cu o falcă-n cer și cu cealaltă ancorată pe fundul mării, gonești înapoi în port și-i aplici "informatorului" o mamă de bătaie, soră cu scrima.

Dar nu bine zici Ahoy!, că te și trezești în închisoare. Eh, asta e: dai din coate, ajungi pe străzi și profiți de amurg, ca să te strecorei pe lângă gărzi.

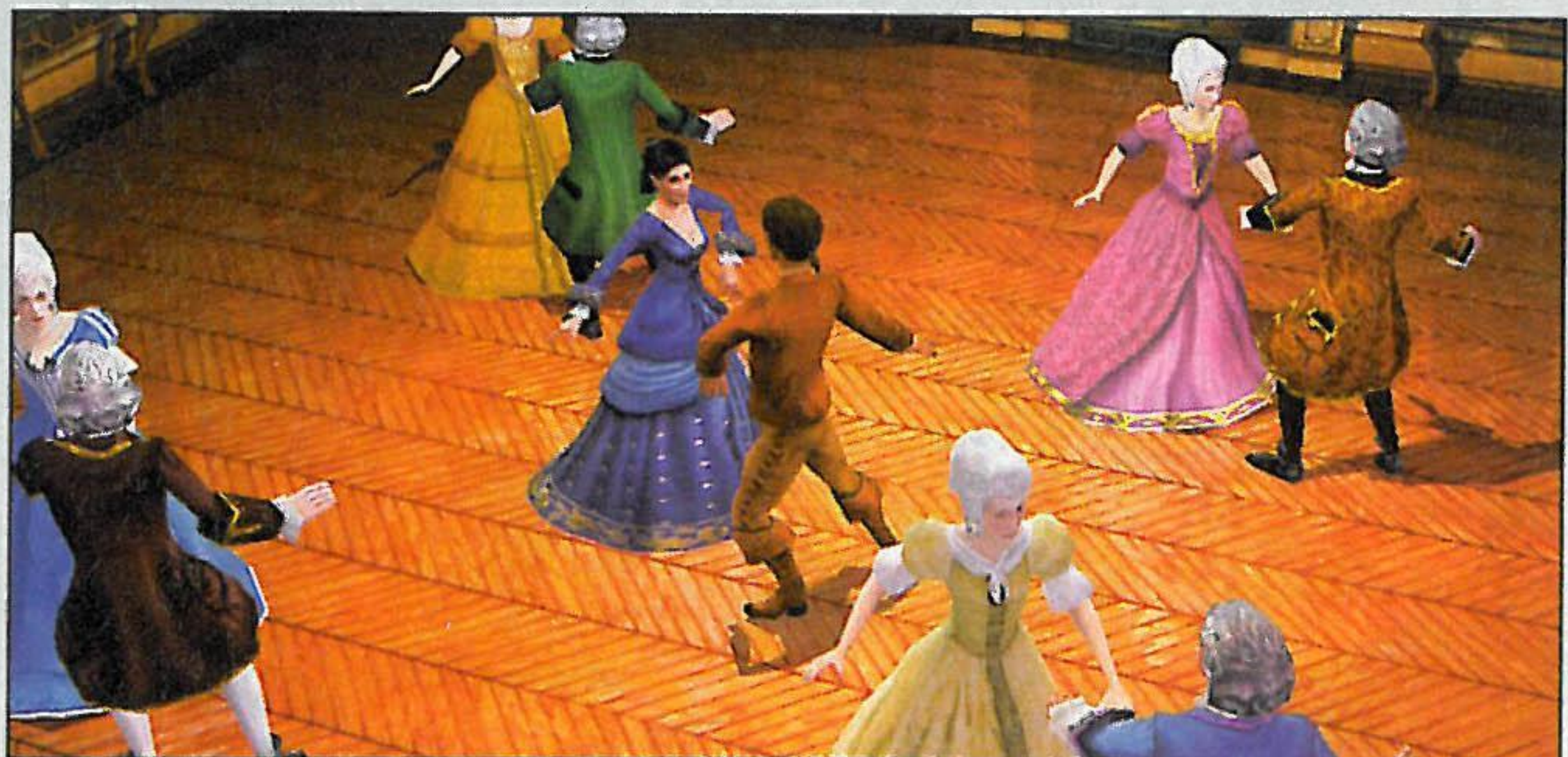


Hotărât să te răzbuni (și chinuit de poftă nebănuite...), îți scoți de la naftalină harta cu "marele X", dai o fugă într-acolo și chiar găsești comoara!

Cu banii agonisiți, îți strângi o mică armată de neciopliți cu picioare cioplite, îi înarmezi până-n dinți, năvălești înapoi în port și-l subjugi fără milă.



Glorios, îți iei costumul de gală, îți lingi părul slinos și dai buzna în "audiență" la fiica guvernatorului – cu care dansezi (sau... ahem) până-n zorii zilei următoare.



dotare militară net superioară nespălașilor tăi și săbiuțelor lor scorjite, întâmpinându-te uneori cu unități de cavalerie și arme de foc. Inițial, producătorii încercaseră să abordeze aceste lupte în timp real, după modelul unui alt joc de-al lui Sid Meier: Gettysburg!. Dar când și-au dat seama că sistemul respectiv nu prea avea nimic de-a face cu factorul "fun", au decis să încerce o trășenie turn-based (dintr-o perspectivă clasică top-down). Și bine-au făcut, zic eu, din moment ce uzuala inferioritate a păduchioșilor tăi va trebui compensată cu manevre tactice gândite în tihnă. La urma urmelor, una e să te trezești asaltat pe flancuri de o cavalerie în câmp deschis, și cu totul altceva va fi când vei apuca să te retragi organizat și să-i aștepti într-o pădurice protectoare.

După câștigarea unei lupte pe uscat, va urma un duel cu căpitanul fortului, care va decurge în aceeași manieră clasică (parări, fandări, lovituri de sabie și de la capăt). Astfel de dueluri vei purta pe tot parcursul jocului, inclusiv atunci când vei încerca să capturezi o navă. Vestea bună este că, dacă se va întâmpla să pierzi un duel, nu va mai trebui să suporti consecința tragică supremă (Game Over), ci vei fi aruncat în închisoare, de unde vei fi eliberat câteva luni mai târziu sau vei putea încerca să evadezi. Partea asta se va constitui la rândul ei într-un mini-game simpatic, în care va trebui să te furișezi pe străduțele

întunecate ale orașelului, evitând gărzile ce patrulează vigilente cu sabia și felinarul la braț.

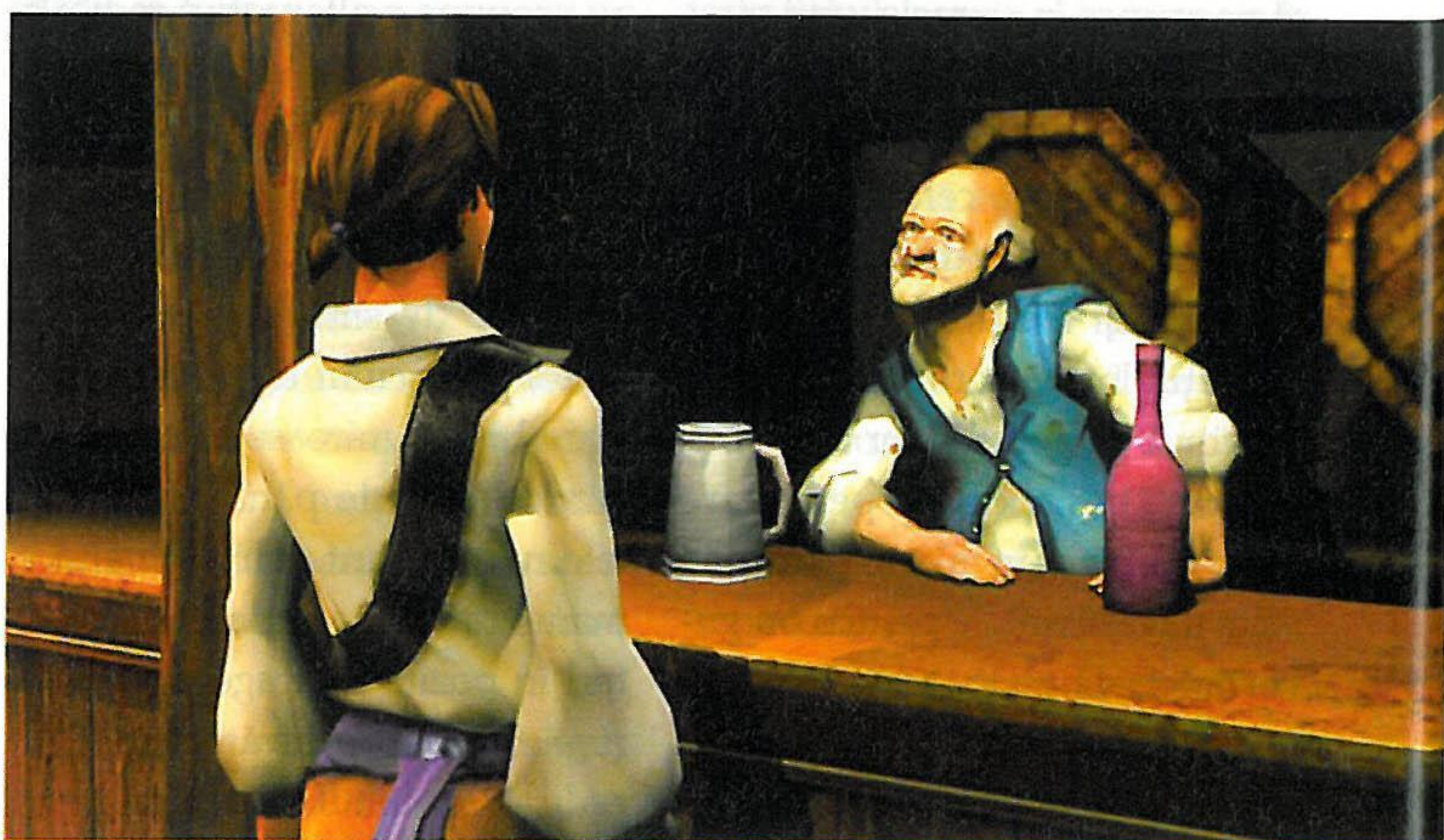
Asta ca asta, însă cea mai trăsnită adădire a noului Pirates! vor fi seratele de dans petrecute în compania voluptuoaselor fiice de guvernator – că doar ce pirat îi ăla, care n-are câte-o amantă pe fiecare insulă? Aceste teste de îndemănare la care vei fi supus vor fi cu siguranță cele mai crunte și umilitoare din tot jocul, trebuind să respecti întocmai dirijările demoazei, pentru a-i satisface decadentele sale poftă sociale. Pentru eforturile tale, însă, vei fi răsplătit cu informații prețioase despre locațiile unor personaje cheie sau rude îndepărtate de-ale tale; iar dacă-i vei lua ochii și cu un inel strălucitor, ai toate șansele să te trezești cu o nevastă focoasă succindându-ți cârma de dimineața până seara!

Singurul lucru deranjant, la această oră, este că versiunea de PC a jocului nu va dispune de opțiuni multiplayer, asemeni celei de Xbox. Însă amatorii de MOD-uri se pot aștepta la o oarecare flexibilitate a jocului, măcar atât cât să-și editeze propriile steaguri și echipamente; sau poate chiar mai mult, dacă producătorii vor continua tradiția ultimelor Civ-uri cu-ale lor expansion-uri și MOD-uri căcălău. De toate astea ne vom convinge, teoretic, înainte de sfârșitul acestui an.

www.atari.com/pirates

SCHLAFENHOUER

serban@pcgames.ro



ȘI DUPĂ CUM ÎȚI SPUNEM, Paul și Stokky au băut toată vodka...

DATE

Producător
Ubisoft Montreal

Publisher
Ubisoft

Termen
martie 2005

Splinter Cell: Chaos Theory

De ce au succes seriile? De ce *Die Hard*, *Rambo*, *Matrix* sau *Terminator* au avut un succes enorm la cinema? De ce universul jocurilor video este tot mai legat de ceea ce se mișcă pe marele ecran? De ce și-a însușit numaidecât „principiul seriei”? Caselor de software, precum și celor de producții cinematografice le-a picat fisa că formula respectivă poate aduce satisfacții și, în special, bani cu nemiluita. Să propui de mai multe ori aventuri ale aceluiași super-erou de ser-

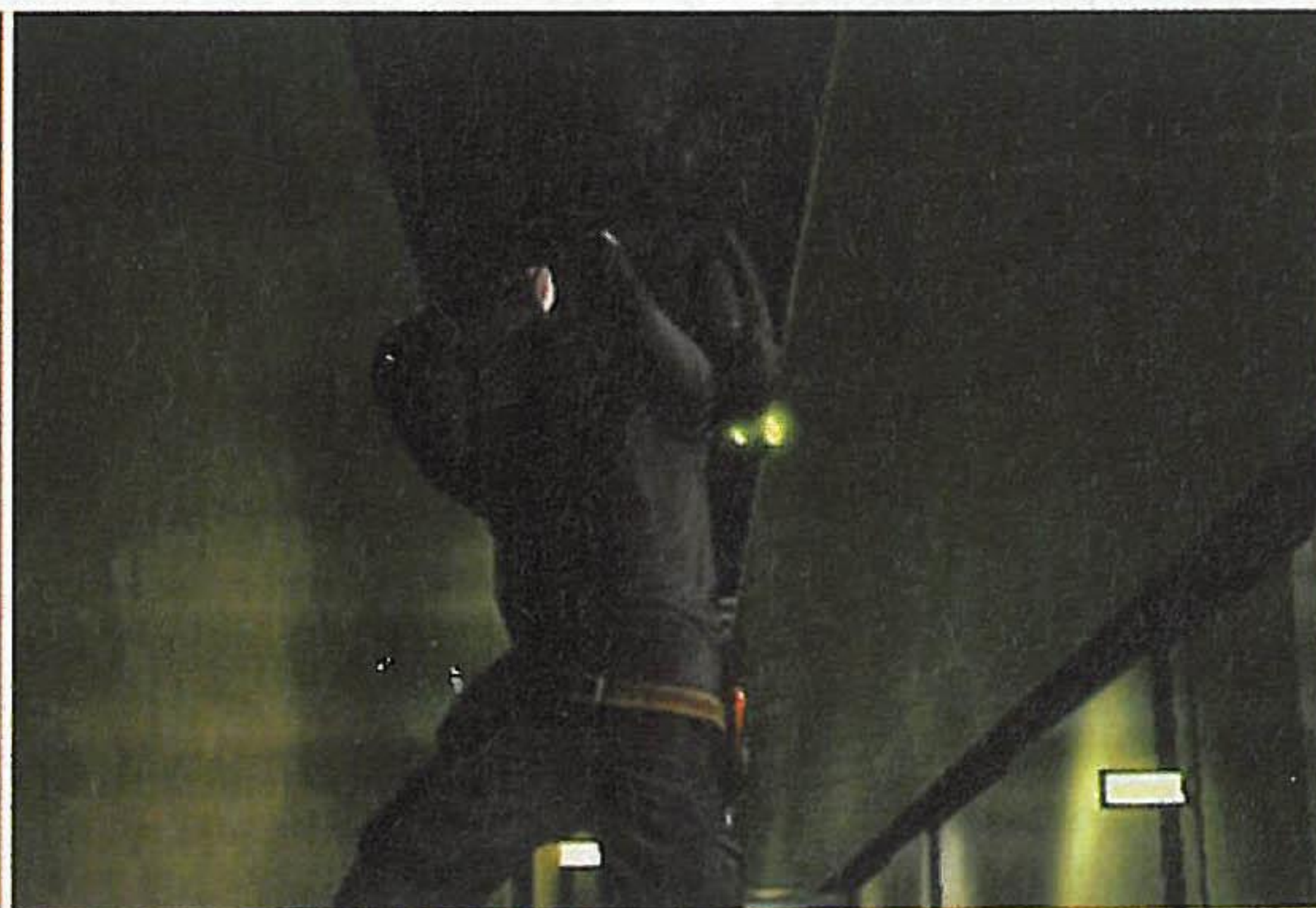
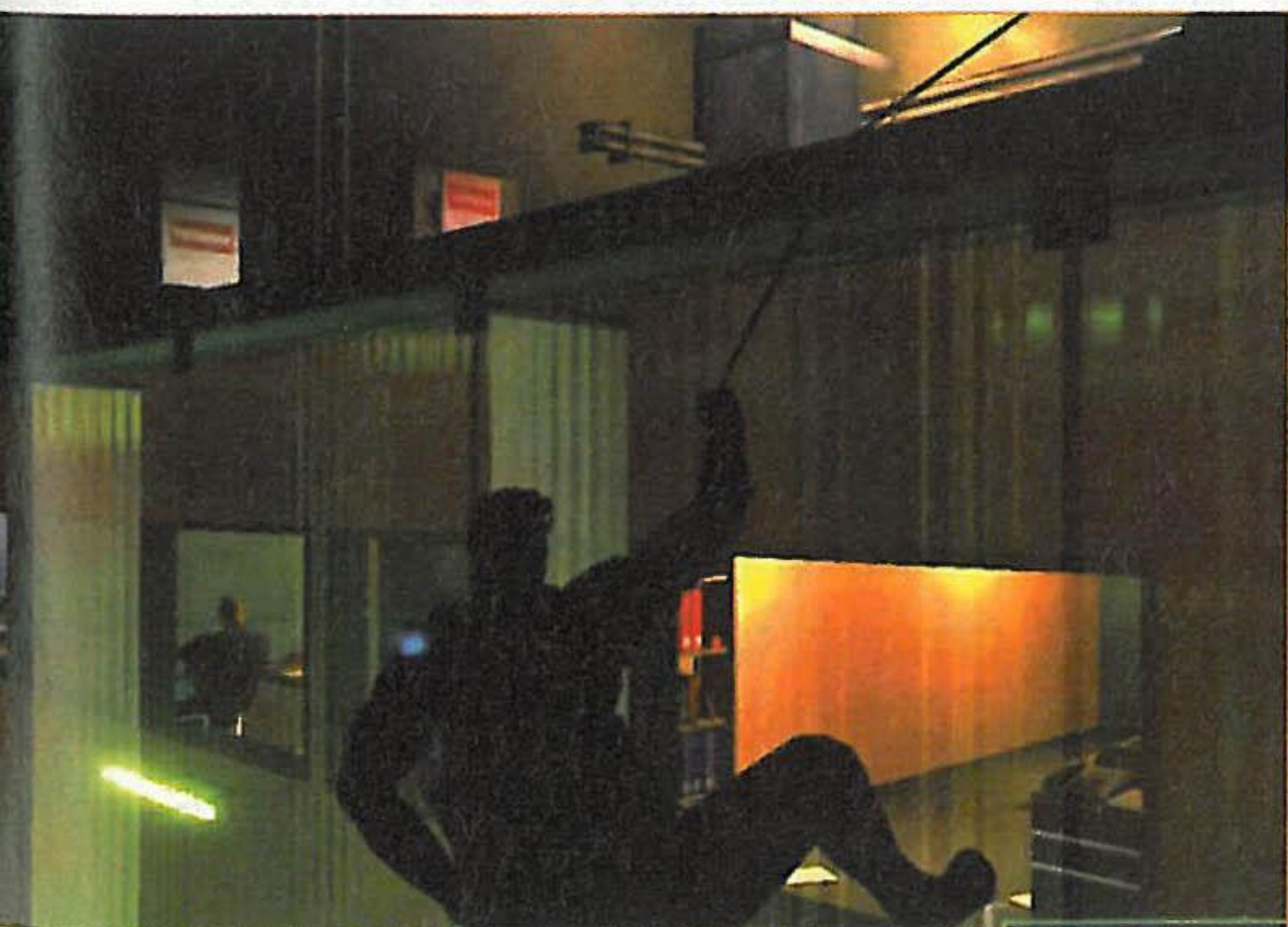
viciu nu înseamnă neapărat distracție la vizionarea unui film sau la jucarea unor jocuri. Mai mult, adesea, sequel-urile au un conținut mizerabil și o inovație artistică egală cu zero (ultimul **Tomb Raider** știe de cel!). Din fericire, în lume mai sunt oameni care știu să-și facă bine meseria, creându-și și întreținându-și o reputație solidă prin oferirea de produse de înalt nivel, care își merită și ultimul euro cent. Ubisoft se numără printre aceștia și titluri ca **Prince of Persia**, **Rainbow Six** și

Rayman sunt cele mai puternice exemple. Sunt jocuri bine concepute, bine făcute. Într-o bună zi, acum trei ani, Ubisoft a scos la iveală jocul care urma să devină concurentul direct, pe atunci, al indiscutabilului „master” al genului stealth, **Metal Gear Solid** (nu că nu ar fi rămas și azi, eh!).

Primul **Splinter Cell** a surprins pe toată lumea: povestea, grafica, gameplay-ul l-au făcut faimos – ce mai, o referință în domeniu! Capitolul doi, **Pandora Tomorrow** a umplut micile lacune

ale precursorului, a fost dotat cu modul multiplayer (noutate absolută pentru un stealth action). Mai avea suflu Sam Fisher pentru încă un episod? „Del”. Întrebarea nu-și are locul pentru că agentul imaginat de Tom Clancy ne arată în filmulețul inclus pe CD/DVD că se mișcă mai ceva ca o capră neagră prin munții patriei!

Suntem în anul 2008 (fir-ar să fie, asta-i peste numai trei ani!). Blackout electrice, sabotaje telefonice pe la Bursele din toată lumea, atacuri ale hacker-ilor care



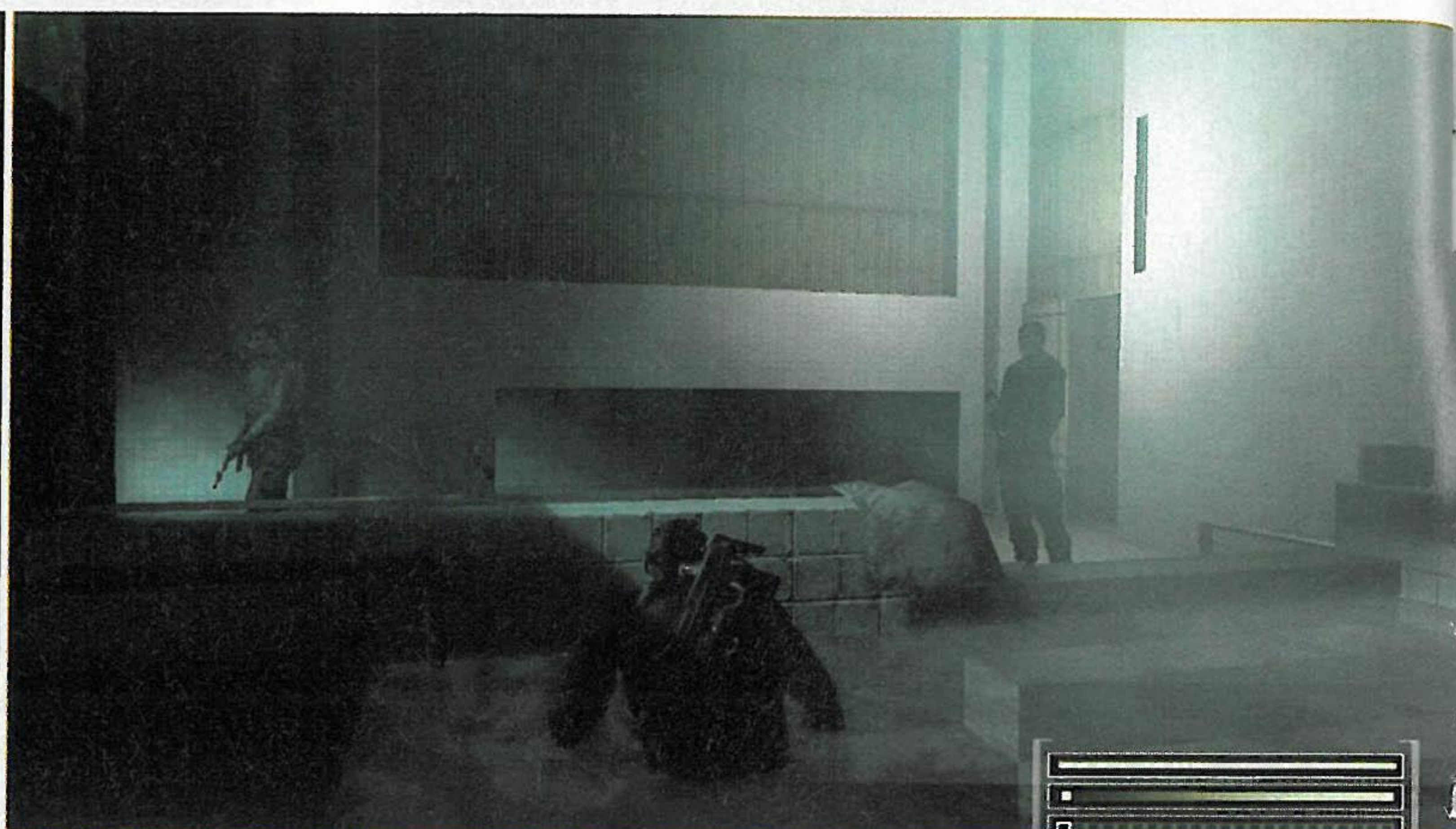


DACĂ MĂ MAI PSIHOLOGIZEZI atâta scot silexu' și te antropologizez de nu te vezi!

vizează sistemele de apărare ale S.U.A... nebunie, generală! Stabilitatea social-economică a planetei este și așa precară și masonii și toți oculții pe care-i vedem la TV își face de cap pe seama popoarelor, dom'le! Pentru a face ordine, National Security Agency decide să-și trimită în teritoriul inamic cel

mai bun om, Sam Fisher, în speranța că acesta va reuși să recupereze informații ultra-secrete prin care să se descopere vinovații.

OK. Cu ce poate veni nou acest al treilea **Splinter Cell**, când ochii noștri de burghezi ludici sau obișnuit deja cu gestionarea luminilor și mișcările lui Sam?



LUMINA VERDE o fi de la night vision, o fi de la ei...Totul e să n-am treabă cu dușmanii!

Din film vedem că Sam se mișcă tot ca o felină, fără zgomot și plin de grație, și continuă să se cațere pe burlane sau să spioneze din preajma pervazului unui geam.

Fără îndoială că este vorba despre titlul la auzul căruia te entuziasmezi cel mai mult, numai dacă te gândești la tehnica semnată Ubisoft, noul engine al jocului fiind încântător prin complexitatea de modele poligonale și uzul masiv de per-pixel reflection și vertex shaders. Dacă adăugăm la acestea noile posibilități ale gameplay-ului cu sistemul de iluminare perfecționat, avem un titlu de excepție în așteptare. Noilor mișcări incluse în **Pandora Tomorrow** le vor fi adăugate tehnici inedite de neutralizare a adversarilor, între care strangulări și fracturări (a se citi suciri!) ale gâtului din cele mai stranie poziții, chiar și cu capul în jos! O mică notă la acest capitol, atunci când un gardian trece pe lângă el, îl poate apuca bărbătește și neutraliza fără să scoată la iveală vreo armă. Curat și fără bravuri inutile! În fine, Sam și-a făcut rost, ca tot agentul care se respectă, de un cuțit care, pe lângă uzul său clasic îi va permite să taie și diferite obiecte din plastic sau hârtie. Nu, nu există misiuni prin grădinițe.

Jucând precedentele **Splinter Cell**, am trăit cele mai tari senzații atunci când mă aflam în preajma adversarilor care-mi ignorau prezența, le cădeam în spate cu un control deplin al situației, în care aveam drept de viață și de moarte

asupra lor printr-o simplă apăsare de tastă. Nu este deloc surprinzător că în **Chaos Theory** se pune accentul pe acest tip de situații, centrând gameplay-ul pe tensiune și pe distanța față de inamici; faptul că majoritatea noilor features de control privesc luptele la distanță mică sunt o confirmare. Atenție, însă: acum prezența lui Sam poate fi descoperită nu numai după cadavrele pe care le lasă în urmă, ci și după „tăieturi"! Dacă e prea „tranșant" în raporturile cu un gardian, poate lăsa dăre de sânge vizibile pe ziduri sau pe podea. Nu știm multe despre locațiile în care va fi ambientat jocul (Asia), dar ni se promite că noua ediție va conține misiuni mai încălcite, cu un număr de soluții alternative superior față de episoadele precedente. Și nu numai atât: obiectivele principale și cele secundare se vor prezenta în manieră pseudo-dinamică, în funcție de comportamentul nostru. De exemplu, dacă ne vom face temele impecabil, Lambert ne va putea încredința noi misiuni de același nivel, iar dacă suntem pe muchie de cuțit cu trupele inamice care ne-au descoperit, ni se va cere să ne limităm numai la obiectivele indispensabile. În orice caz, nu se va mai întâmpla să vedem anulată o misiune aparent fără motiv (cadavre parțial vizibile în zonele pustii) și jocul va fi mult mai permisiv.

Interfața a fost ușor revăzută pentru a facilita manevrarea jocului. Inventarul apare acum în cen-



trul ecranului, în formă de cruce. Pe verticală, controlăm armele, iar pe orizontală gadgeturile. Sau invers? Hmm, nu mai țin minte! Oricum, este foarte practică și elimină perindările prin mai multe meniuri după obiectul pe care-l cauți. **Chaos Theory** pare să se apropie mai mult de **Pandora Tomorrow** și adevărata diferență o va face doar multiplayer-ul.

Excelent apare designul general al nivelurilor: în comparație cu primele două episoade pare mult mai îngrijit și promite să ne ofere provocări diverse.

O noutate care-mi face plăcere sunt condițiile meteorologice ce se vor schimba în timpul desfășurării acțiunii și, în funcție de care va trebui să ne revizuiți tactica de infiltrare. Pe ploaie vom lăsa urme de noroi și vom fi descoperiți mult mai ușor.

Gameplay-ul, fidel osanțelor **Splinter Cell** și **Pandora Tomorrow** nu a suferit modificări de substanță. Pe de altă parte, jocurile stealth action, cu formula lor

„mișcă-te în întuneric-elimină adversarul-treci înapoi în întuneric”, nu lasă prea mult loc brizbrizurilor fanteziste.

Programatorii au dotat însă jocul cu un mod cooperativ nou, despre care vom vedea în cele ce urmează. În modul cooperativ, **Chaos Theory** devine un joc în sine, cu un farmec aparte, în care pentru a câștiga trebuie să-ți calculezi fiecare mișcare, spiritul de echipă fiind elementul fundamental și decisiv. Apoi, faptul de a putea profita de această caracteristică și online face ca întregul să fie și mai incitant.

Sigur că un agent special în misiune secretă trebuie să dispună de un arsenal variat și eficient pentru a-și menține pielicica fină, hidratată și fără găuri de gloanțe sau alte arme. Sam Fisher o știe prea bine și de aceea, în cea de-a treia aventură, va dispune de arme variate, între care și pușca SC-20K și un cuțit de vânatoare tradițional, cu care îți poți tăia și barba, dar și gâtul vreunei curci,



TE SUFOCĂ PREZENȚA MEA? Lasă pietismele astea că acum știu să rup și degete!

de ție foame! Noi mișcări letale, între care și posibilitatea de a suci gâtul adversarilor dacă te afli în poziția liliacului șmecher, dar natural, dau un grad de realism jocului (adeptii curentului „politically correct” sunt însă inegalabili la acest capitol!).

Sam Fisher este așadar în așteptarea întoarcerii pe scenă, în formă ca niciodată, înarmat până-n dinți și gata să dea lecții de comportament în societate băie-

ților răi. Cu toate că **Splinter Cell: Chaos Theory** a fost amânat pentru anul viitor, cred că este mai bine să așteptăm câteva luni în plus, decât să strâmbăm din nas în timpul jocului! Ca întotdeauna, Ubisoft se respectă!

BePe HașDeDeu

ciprian@pcgames.ro

PC Games Forum
http://www.pcgames.ro/forums

COMANZI la 1290 ASTFEL:

1. Trimite prin SMS codul ales (ex: GM206130) la 1290 și primești imediat soneria mono sau mesajul imagine
2. Pentru soneriile polifonice și imaginile color urmează instrucțiunile primite prin SMS
3. Salvează link-ul WAP/bookmark-ul primit în mobilul tău
4. Conectează-te prin WAP/GPRS cu link-ul/bookmark-ul indicat și salvează pur și simplu soneria/imaginea color în mobilul tău

*Pentru a putea comanda imagini color, sonerii polifonice sau jocuri java este necesară activarea (gratuită) a serviciului WAP/GPRS la Connex *222 sau Orange la 411, serviciile disponibile numai pentru abonatii Connex și Orange + cartele Orange PrePay (activare la nr. 200)
Pentru soneriile polifonice și imaginile color este necesar să trimiteți 2 SMS-uri/comanda, iar pt. jocuri 3 SMS-uri/comanda

Pretul unui SMS 1.10 USD + TVA Informații 021-2127819

COMPATIBILITATE TOATE TELEFOANELE CU ECRAN COLOR SI WAP/GPRS

GM0019	GM0298	GM0238	GM0270	GM0293	GM0273
GM0294	GM0023	GM0024	GM0105	GM0037	GM0221
GM0170	GM0271	GM0249	GM0022	SR0277	GM0060
GM0241	GM0196	GM0202	GM0195	GM0183	GM0254
GM0226	GM0121	GM0245	GM0237	GM0024	GM0172

MMS COLORATE

GM0001	GM0269	GM0014	GM0024	GM0013	GM0290
GM0284	GM0173	GM0010	GM0180	GM0056	GM0057
GM0124	GM0020				
GM0108	GM0203				

SONERII POLIFONICE

Enrique Iglesias - Addicted.....	GM12011
Fatman Scoop - Be Faithfull.....	GM12012
Gareth Gates - Unchained Melody.....	GM12013
Haddaway - What Is Love.....	GM12015
No Angels - Someday.....	GM12023
Joe Cocker - You Can Leave Your.....	GM14119
Room 5 - Music.....	GM12033
Anastacia - One Day In Your Life.....	GM14040
Britney - I love Rock'N'Roll.....	GM99992
Destiny's Child - Say my name.....	GM90011
Sugababes - Hole in my Head.....	GM90052
Ricky Martin - Jaleo.....	GM12028
R Kelly - Thois Thois.....	GM12030
Dido - White Flag.....	GM12008
Nelly & Kelly - Dilemma.....	GM60064
A. Kitten - Tide is High.....	GM99990
Aventura - Obsession.....	GM14000
Dido - Life For Rent.....	GM14003
Lumei Dee - Never Leave U.....	GM14007
Sugababes - Too lost in You.....	GM12040
DJ Project - Lumea ta.....	GM12068
Akcent - Buchet de trandafiri.....	GM12055
Andra & Tiger 1 - Vreau sarutarea.....	GM12050
Cream - Inchide Ochii.....	GM12049
Reflux - O aventura.....	GM12048
O-Zone - Dragostea din tei.....	GM12053
O-Zone - De ce plang chitarele.....	GM12052
ACM - Danceaza, te invit la dans.....	GM12071
BLUE - You make me wanna.....	GM12003
Avril Lavigne - Complicated.....	GM14049
KORN - Did My Time.....	GM12019
Beyonce - My Myself and I.....	GM12001
Shaggy - Get my party on.....	GM12037
Sean Paul - Like Glue.....	GM12035
R. Williams - Something Beautif.....	GM12032
Outlandish - Aicha.....	GM12025
B.Eyed Peas - Where is the love.....	GM12002
Blue - One Love.....	GM14059
Sean Paul - Get busy.....	GM12034
Scooter - The night.....	GM14010
Guta - 4 nopti si 4 zile.....	GM12078

JOCURI JAVA
Vizitati WWW.SUPERLOGO.RO

SWAMP OF DOOM

The Dark Eye

Suddenly, two rakish figures jump from behind some bushes right in front of your cart "Hoooh, hoooh!" one of them yells, pointing a gruffias in your direction with both hands.

COD: GM601046

Telefoane compatibile:
Nokia 3100, 3200, 3300, 3300amer, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 3600, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6800, 6810, 7200, 7210, 7250, 7650, 8910i, Ngage
Siemens 2128, 3118, C55, C56, C60, C61, CT56, M46, M50, M55, M56, MC60, MT50, S55, S56, S57, SL55, SL56, SX1
Motorola C370, C450, C550, E380, T720, T720i, T721, T722i, V300, V400, V500, V525, V600
Samsung C100, S100, S105, S300, S307, X100, X600
Sharp GX10, GX10i, GX20, GX22
SonyEricsson P800, P808, P900, T610, T616, T618, Z600

WARRIOR KITTEN SHIZUKA

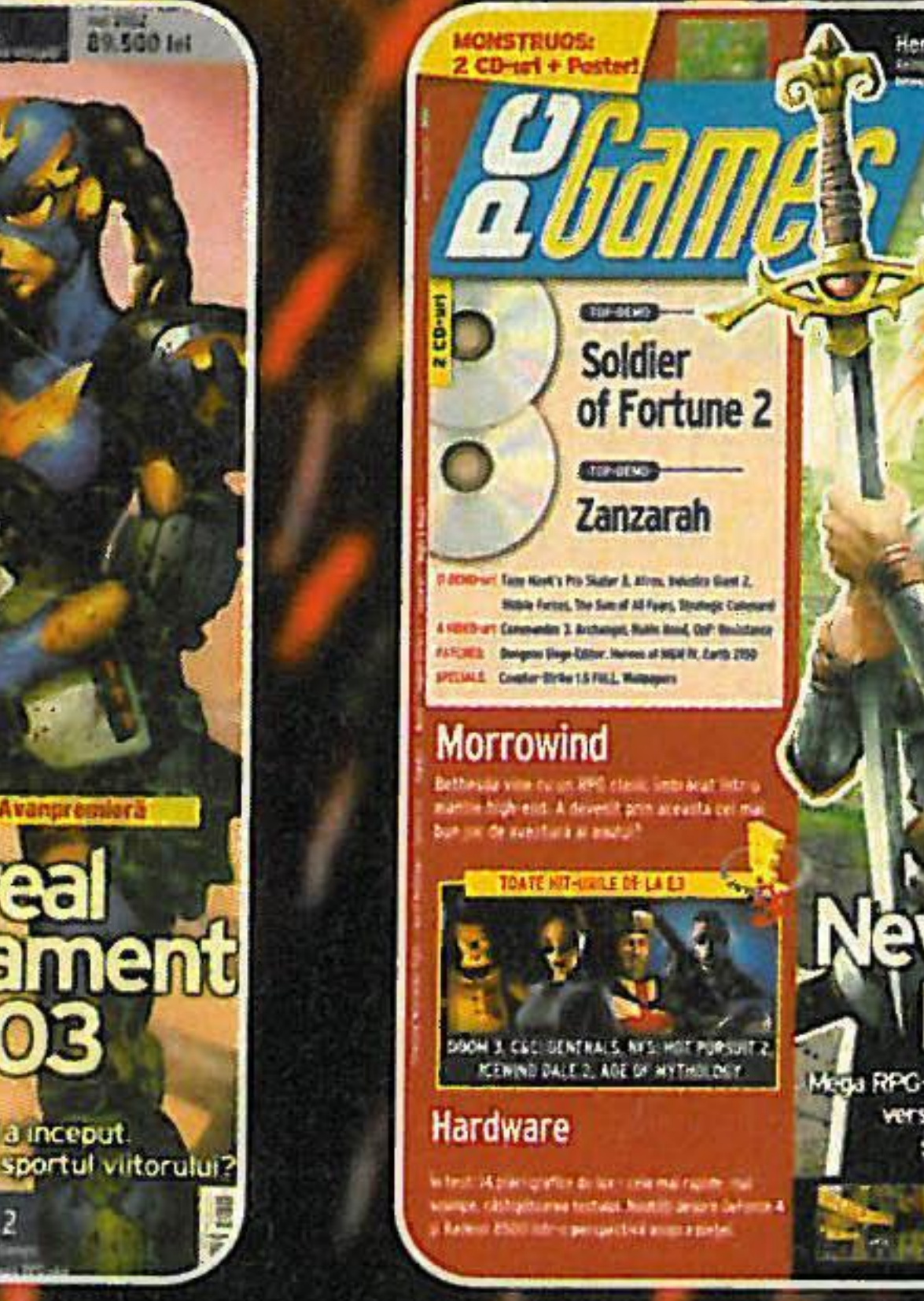
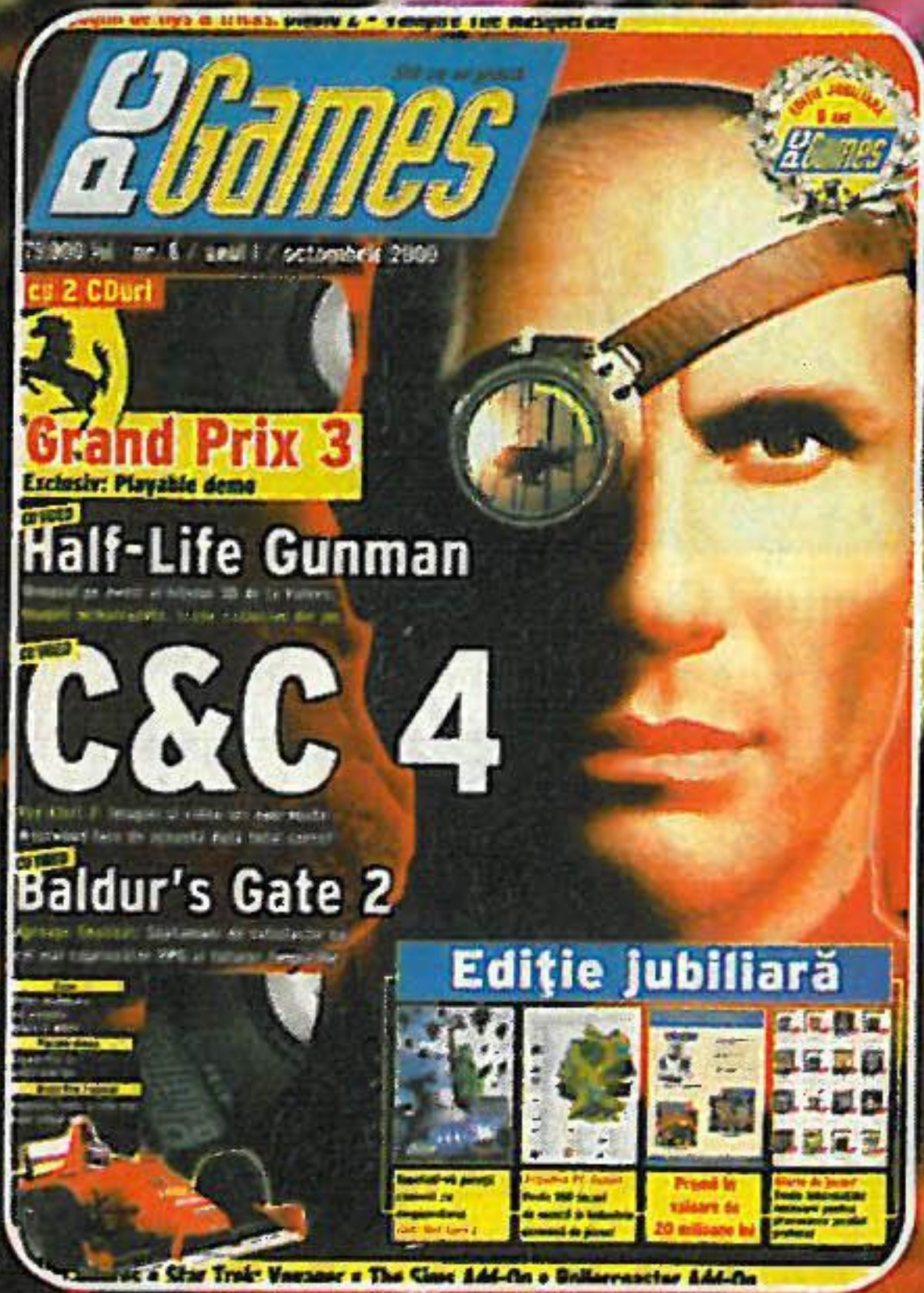
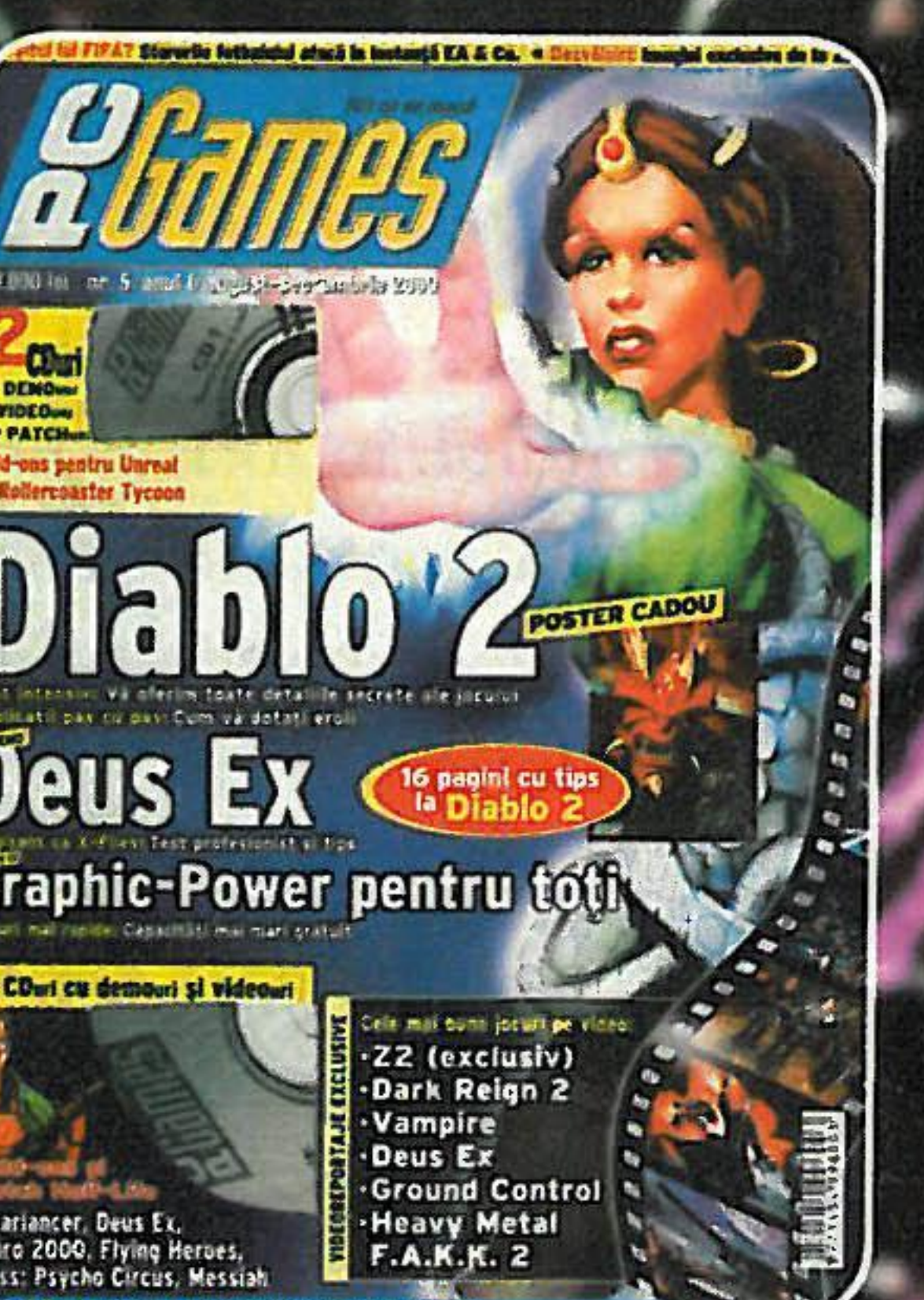
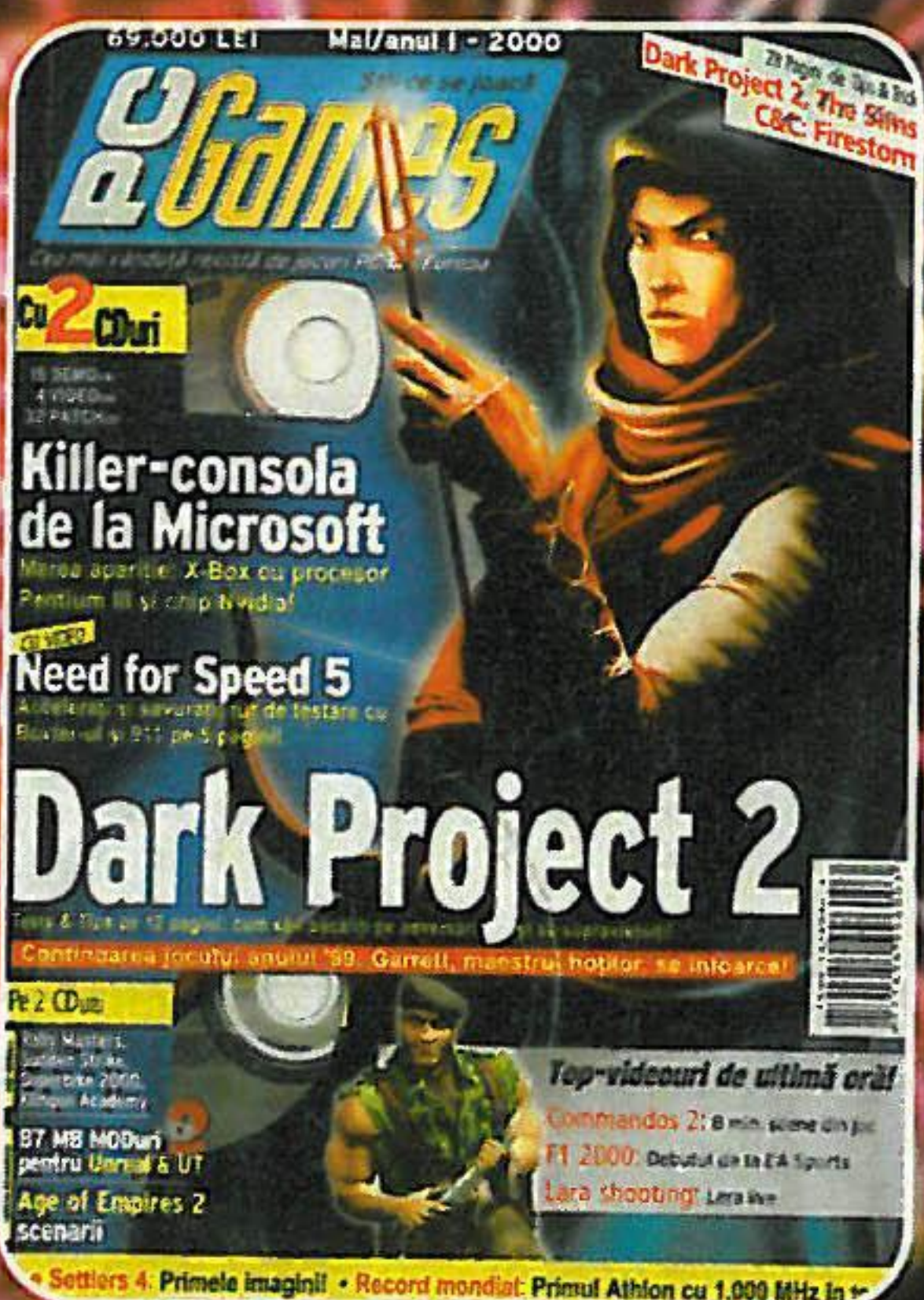
COD: GM601050

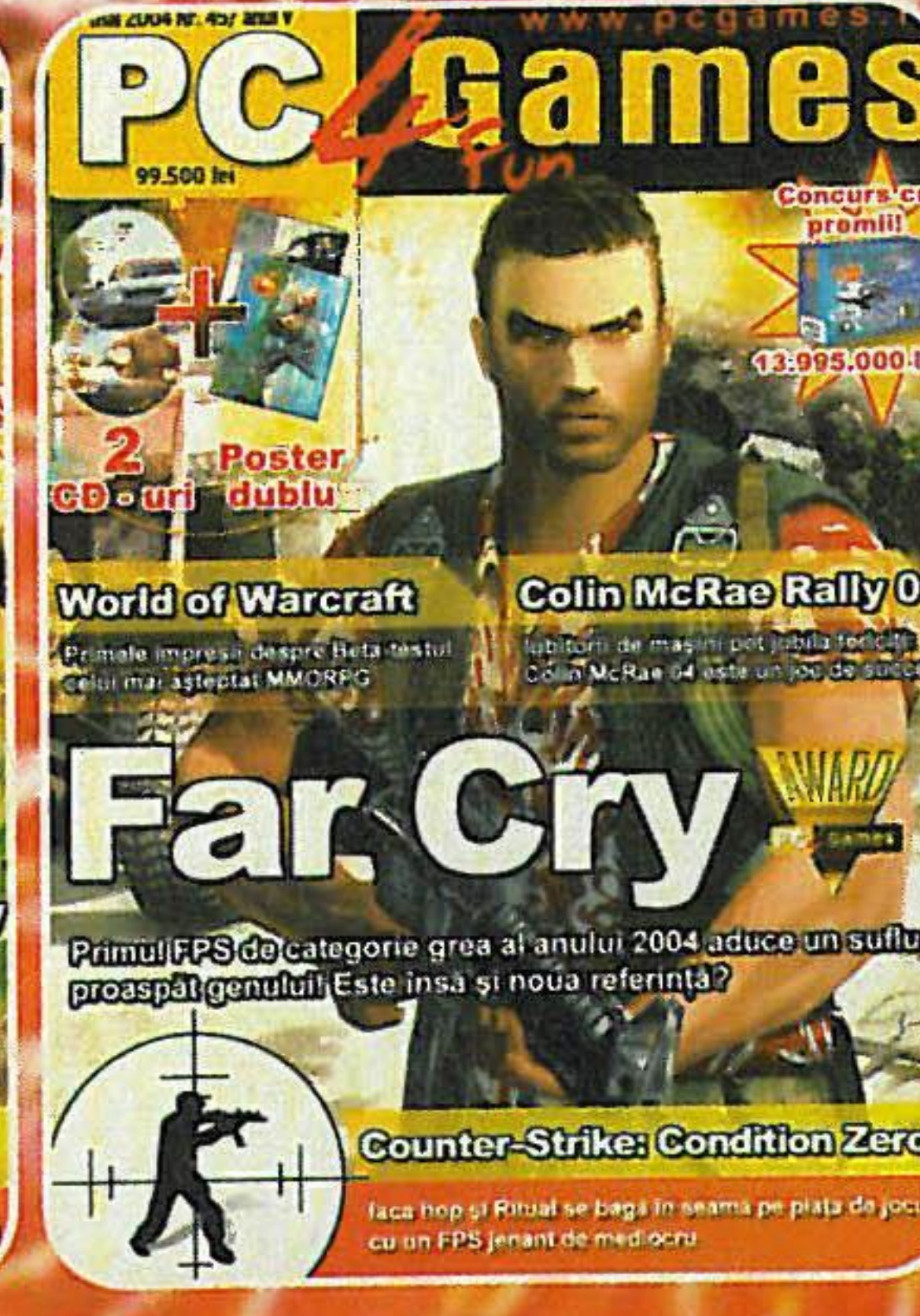
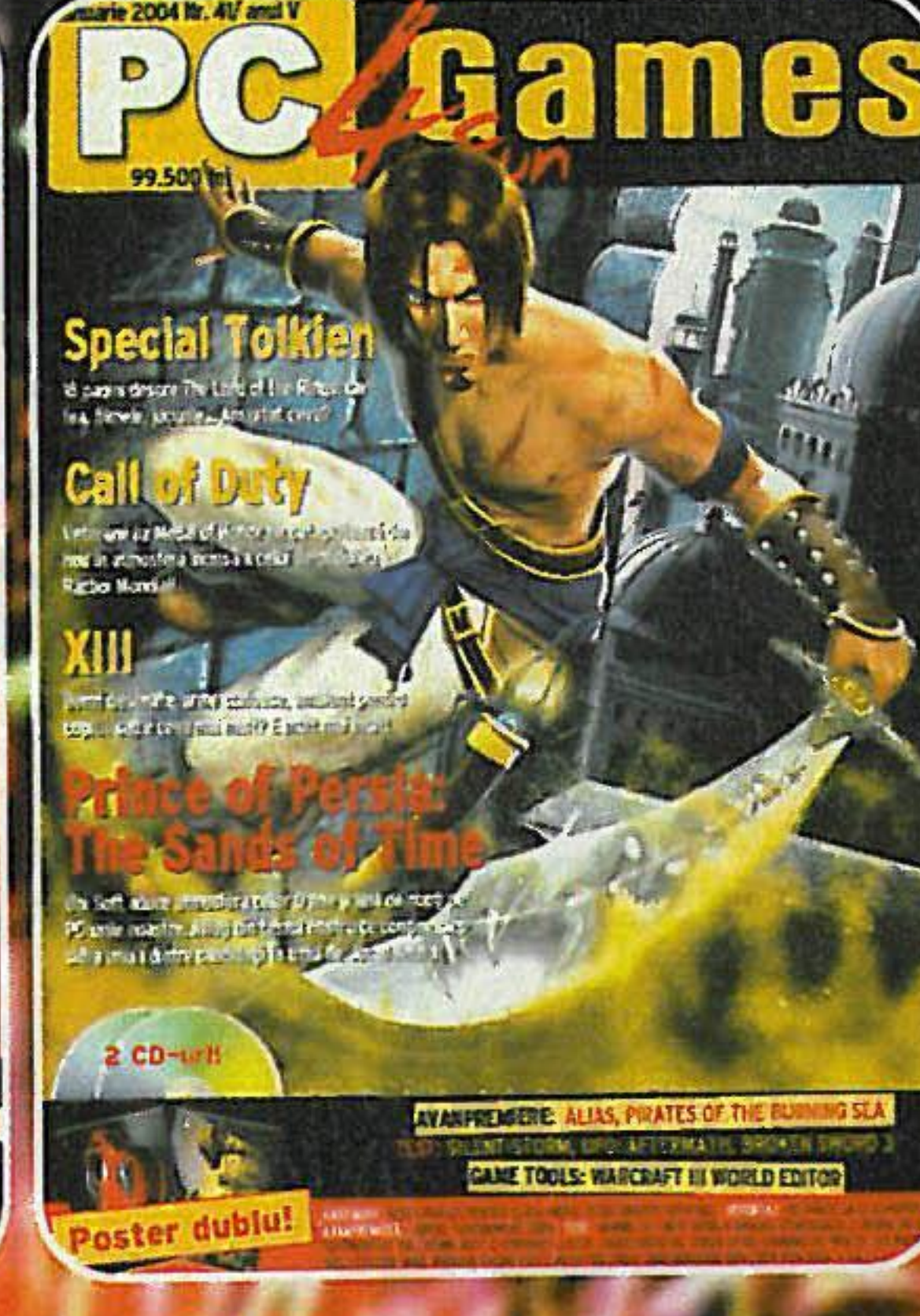
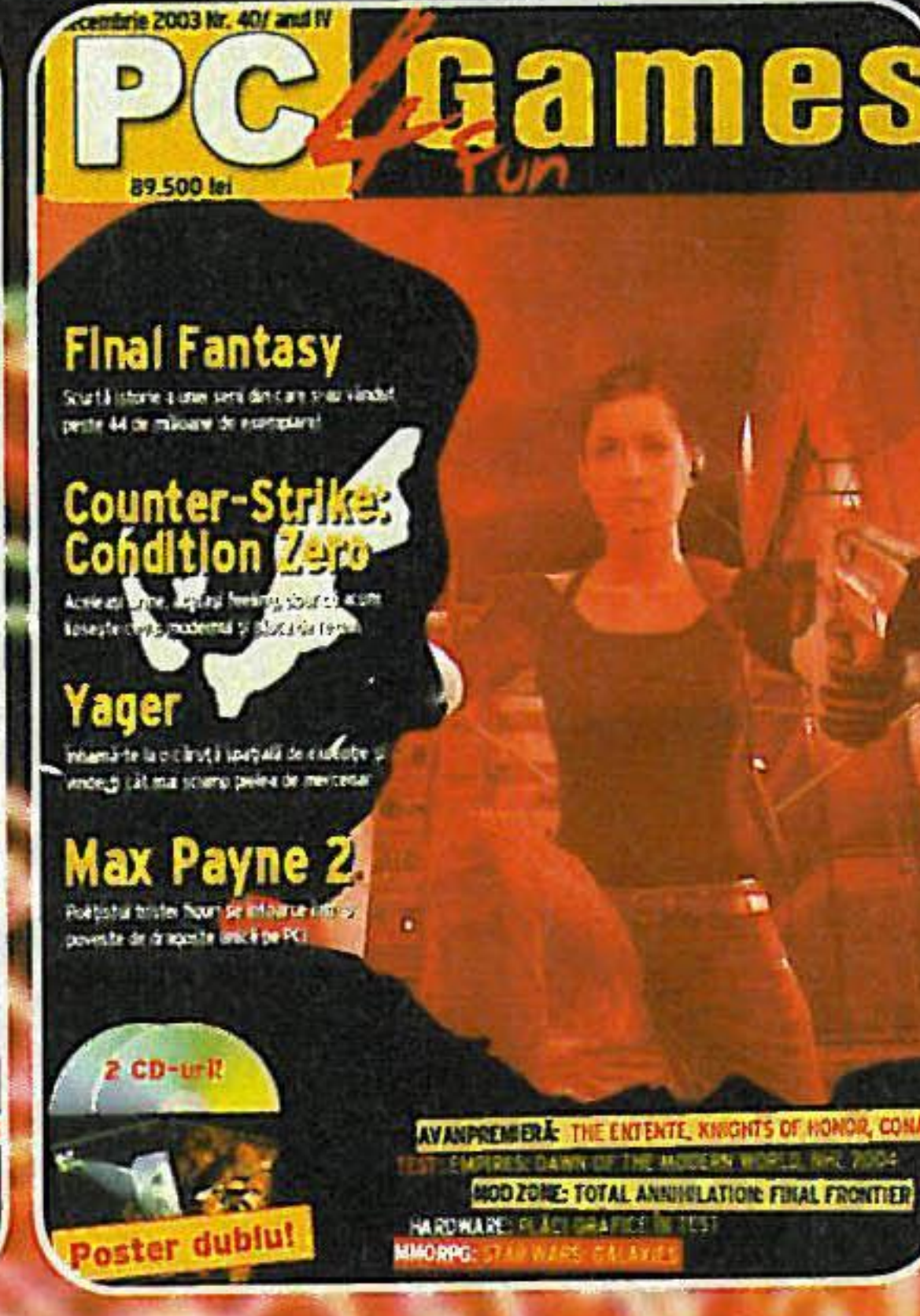
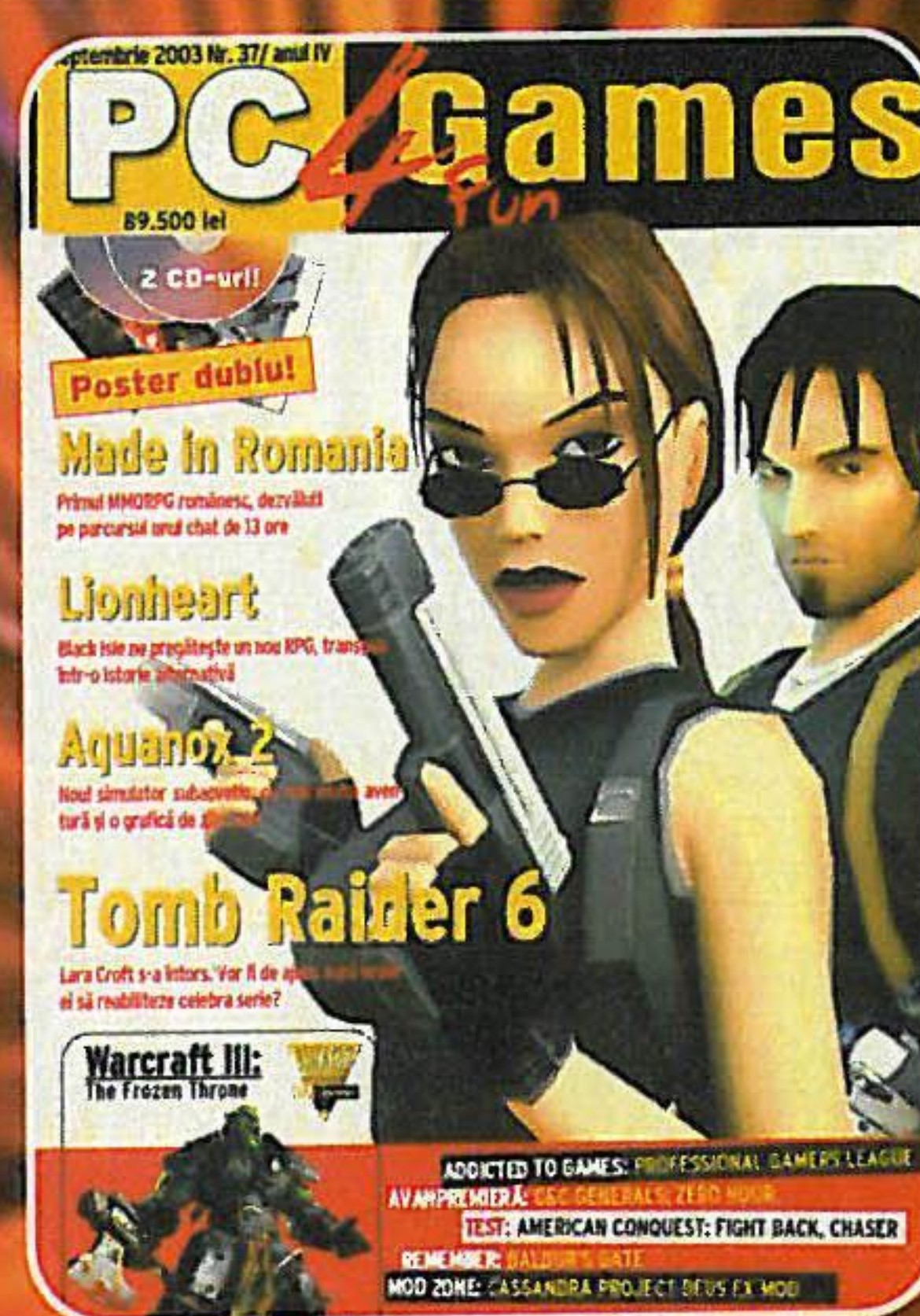
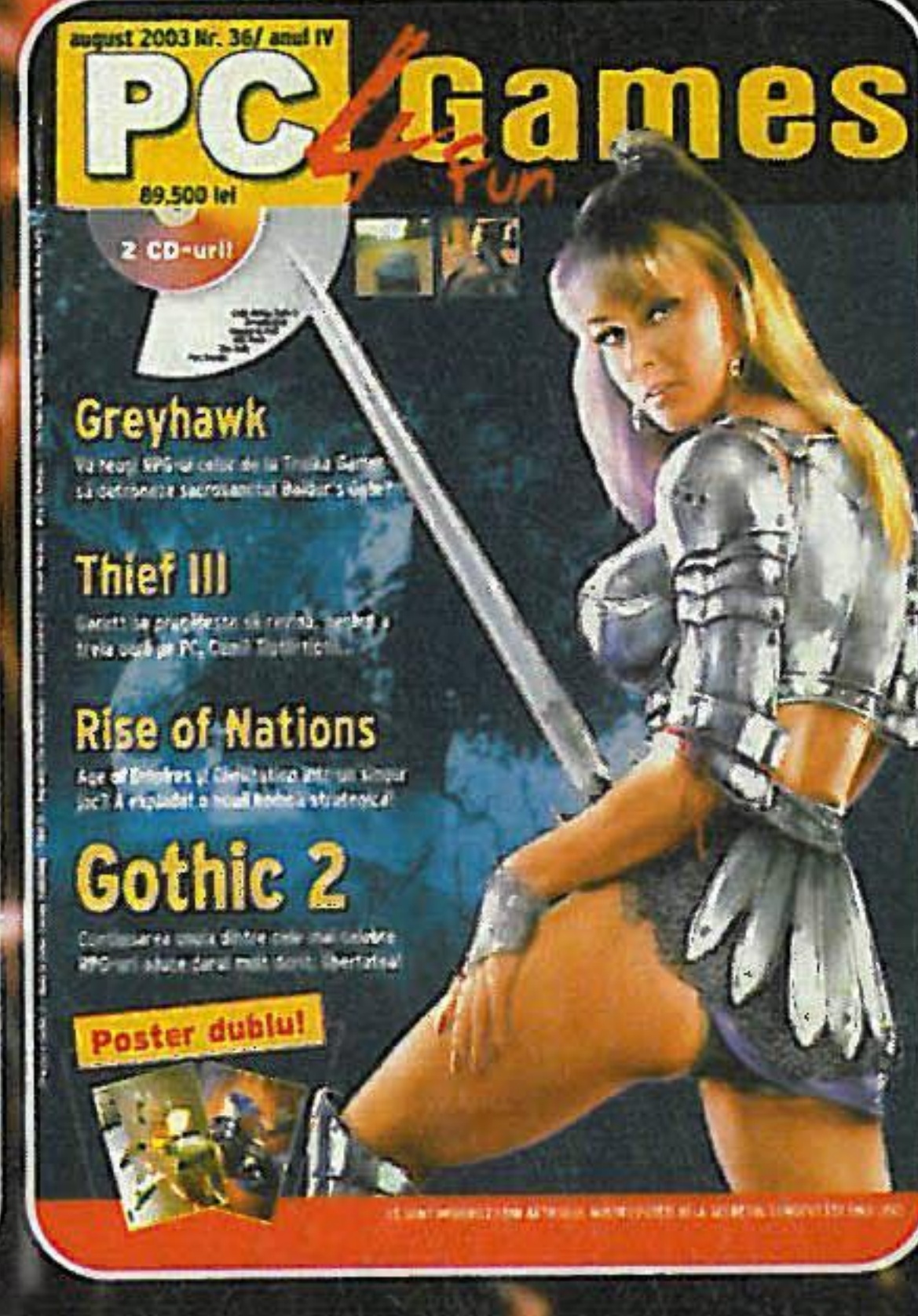
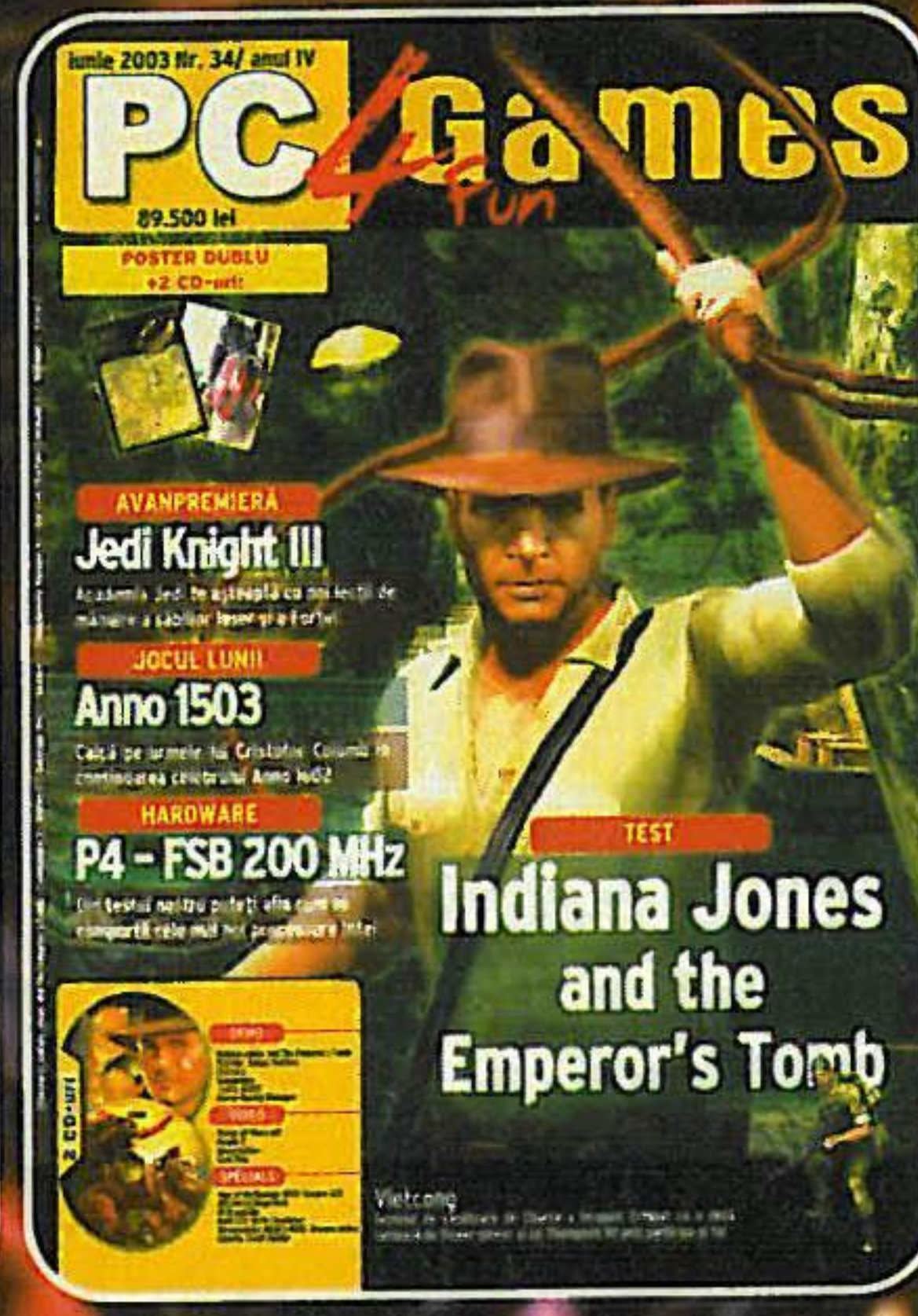
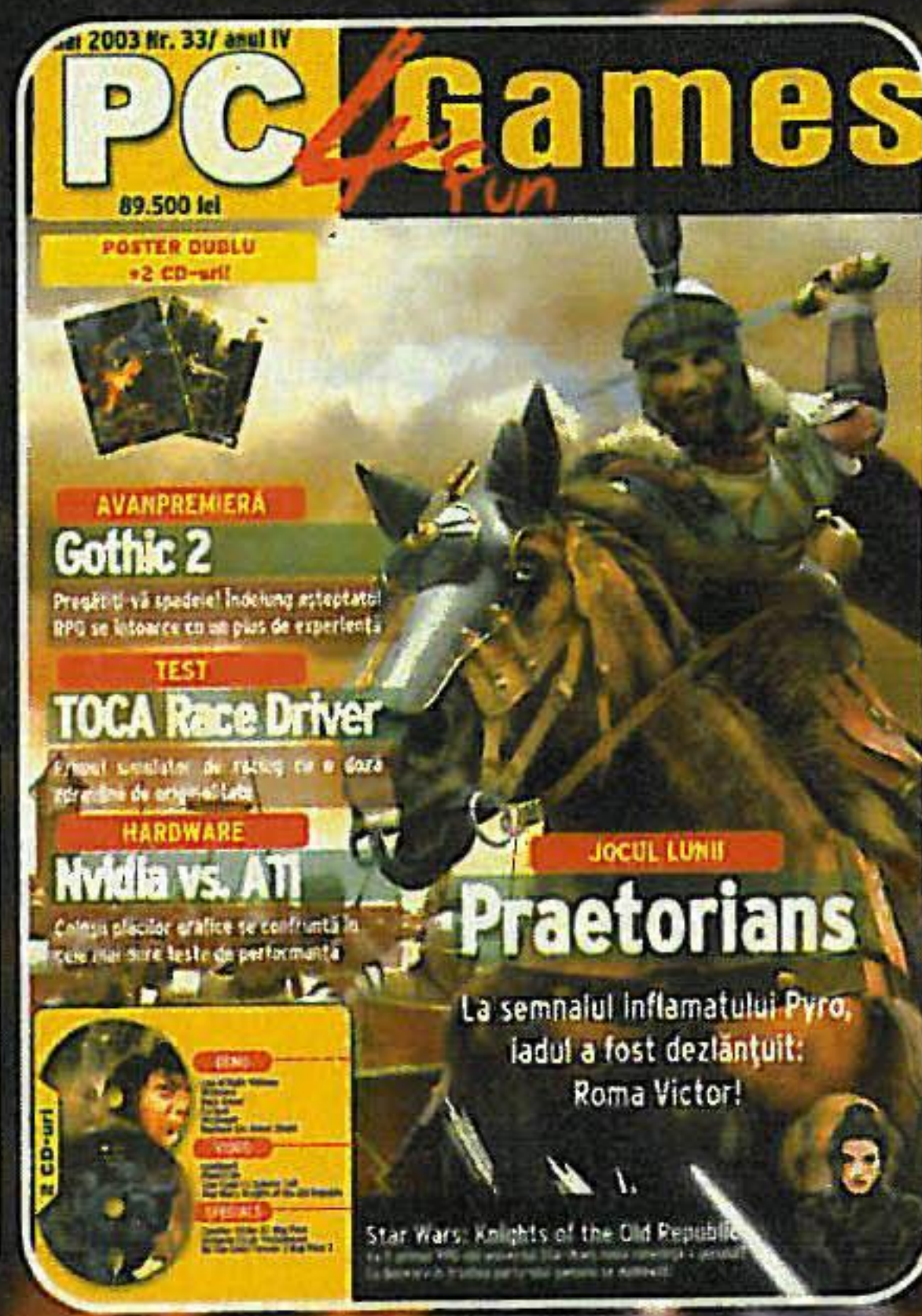
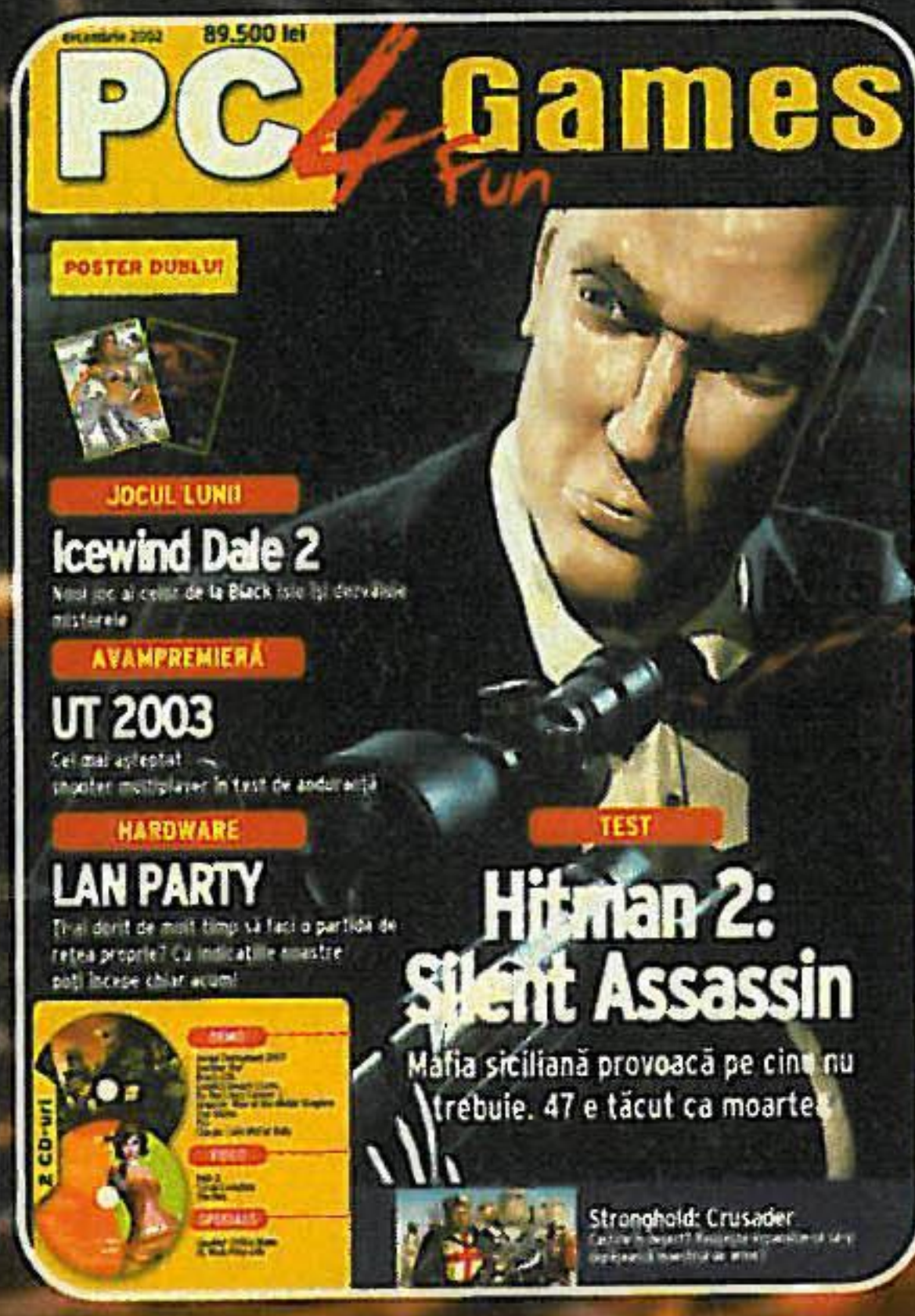
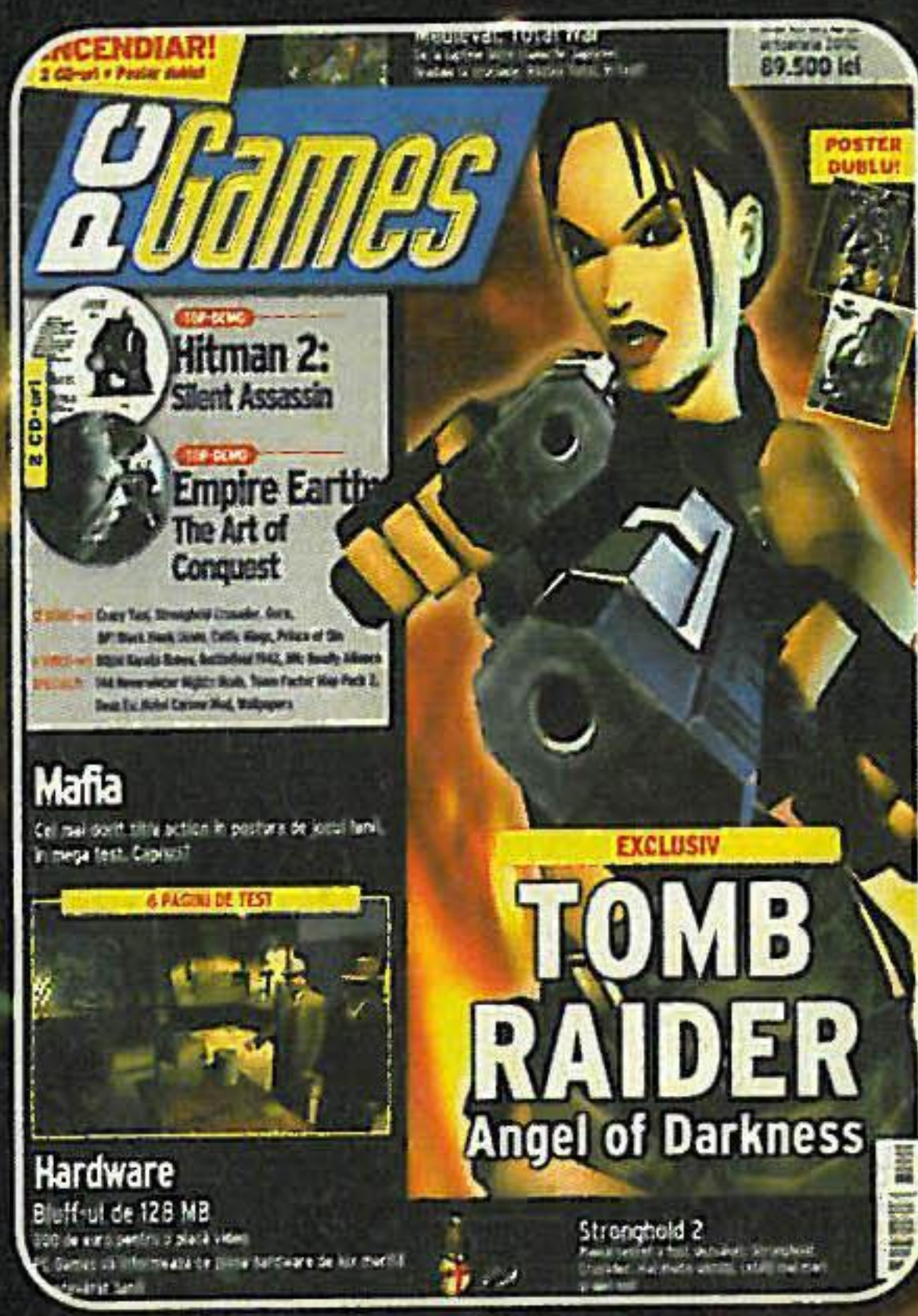
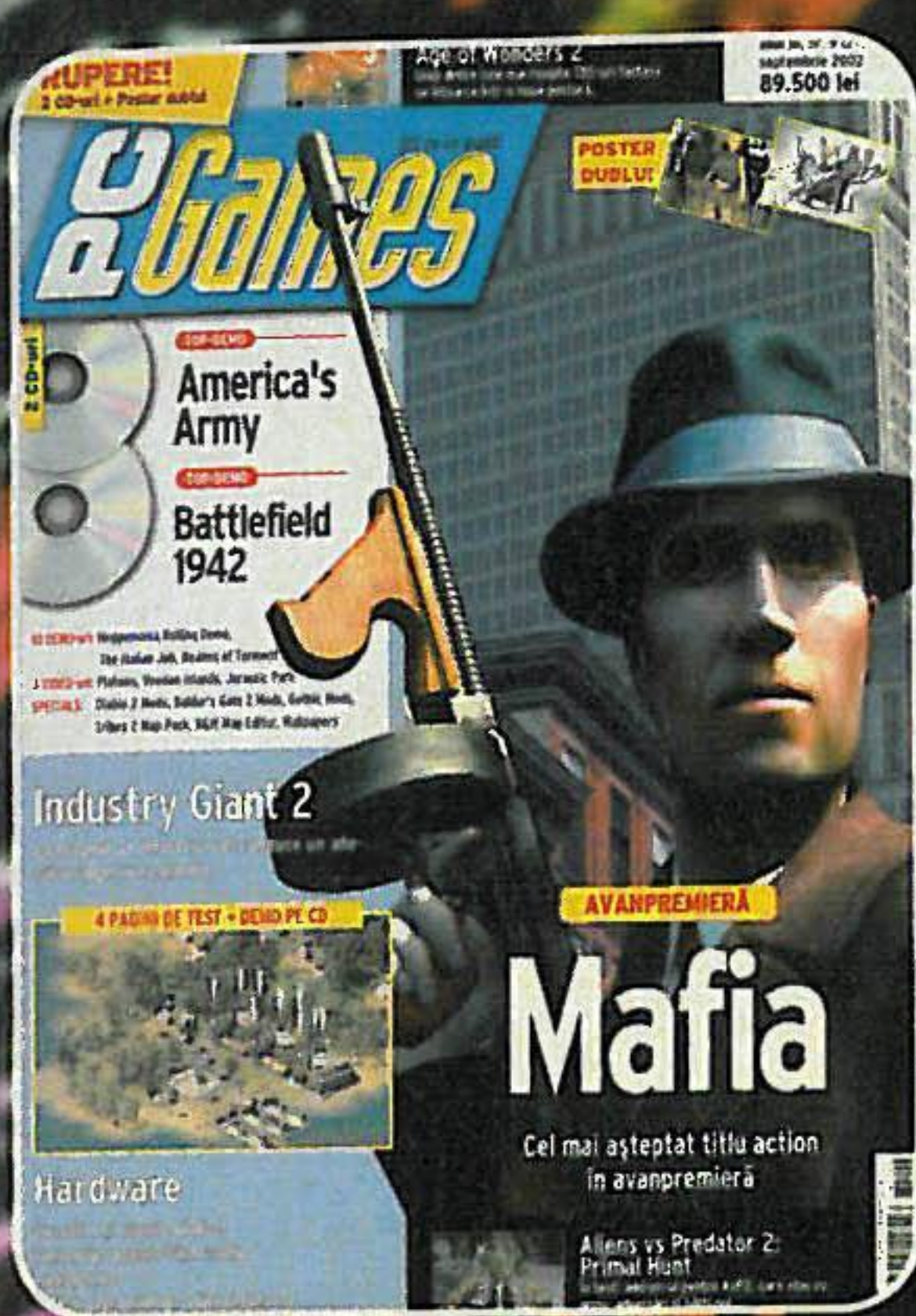
Telefoane compatibile:
Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 3600, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 7200, 7210, 7250, 7650, 8910i, Ngage
Siemens S55, S56, S57, SL55, SL56
Mototola T720, T720i, T721, T722i, V300, V400, V500, V525, V600, i95ci
Sharp GX10, GX10i

KUNG FU

COD: GM601027

TELEFOANE COMPATIBILE:
Nokia 3100, 3200, 3300, 3300amer, 3410, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 3600, 3560, 3560, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 7200, 7210, 7250, 7650, 8910i, Ngage
Siemens 2128, 3118, C55, C56, CT56, M46, M50, M55, M56, MT50, S55, S56, S57, SL55, SL56
Samsung C100, E700, X100 Sharp GX10, GX10i
SonyEricsson T610, T616, T618, T630, Z600







94-rile mele

Pentru mulți, lumea confuză a jocurilor pe calculator poate fi un labirint imposibil de descâlcit. Însă, din noianul de titluri ce mi-au binecuvântat calculatorul de-a lungul timpului, au existat câteva care mi-au marcat viața de gamer. Vreau să vă împărtășesc, în rândurile ce urmează, câte ceva din ce înseamnă pentru mine jocuri de peste 94%. Cât mai subiectiv cu putință.

De-a lungul timpului, în mate-

rie de strategie pe ture, m-am ciocnit cu o distribuție demnă de toată lauda, asta începând cu **King's Bounty**, continuând cu **Heroes I**, mărșăluind eroic prin seria **Disciples** și purtând războaie, mai mult decât mondiale, prin intermediul lui **Panzer General**. Dacă ar fi să dedic fiecăruia dintre acestea vreo 200 de pagini, probabil că nu mi-ar ajunge. Astea, sunt un împătimit al TBS-ului. Cu toate că viața mea a fost marcată (la propriu) de genialitatea

unui **H3** care ne-a oferit, pe lângă un gameplay de senzație, o grafică de nota zece și o rejucabilitate demonstrată de multitudinea de turnee online ce se desfășoară până și astăzi, ochisorii mei roșii și prietenoși se opresc tot mai mult asupra copilașului numit **Heroes IV**; probabil unul dintre cele mai controversate jocuri ce au văzut lumina zilei, datorită unor modificări esențiale în ceea ce privește „spiritul” și „doctrina” implementată de **Heroes 3**. Sau poate unul dintre cele mai hulite jocuri, nu de specialiștii și de jucătorii hardcore, ci de o generație „proaspătă”, de așa ziși gameri ce trăiesc de azi pe mâine înghițindu-și meticulos porția de **Counter-Strike**.

La început, am avut și eu o repulsie involuntară față de ceea ce se numește acum inovație, față de niște schimbări radicale în compoziția jocului, așteptându-mă, de fapt, mai mult la un add-on care să continue aventura din Erathia, decât la un joc complet nou ce ne prezintă strategia într-o cu totul altă formă. Mi-am dat

seama că greșesc atunci când am început să categorisesc totul din perspectiva lui **Heroes 3**, când am concluzionat fără o elaborare prea pretențioasă că tactica acestui joc este un adevărat ritual ecumenic și că **Heroes IV** nu va putea nicicând ajunge să șteargă măcar praful de pe umerii lui Catherine Ironfist. Da, priveam totul dintr-o perspectivă greșită. Am jucat și rejucat jocul, la început din respect pentru serie, mai apoi pentru că mă legase practic de scaunul din fața monitorului. Am discutat enorm cu amici din țări ceva mai civilizate despre nesfârșitele perspective pe care le oferă jocul, am schimbat strategii, m-am luptat online pe viață și pe moarte în confruntări care mai de care mai necivilizate. Și știți ceva? Cu tot subiectivismul meu incurabil, i-aș da un 94%. Scurt.

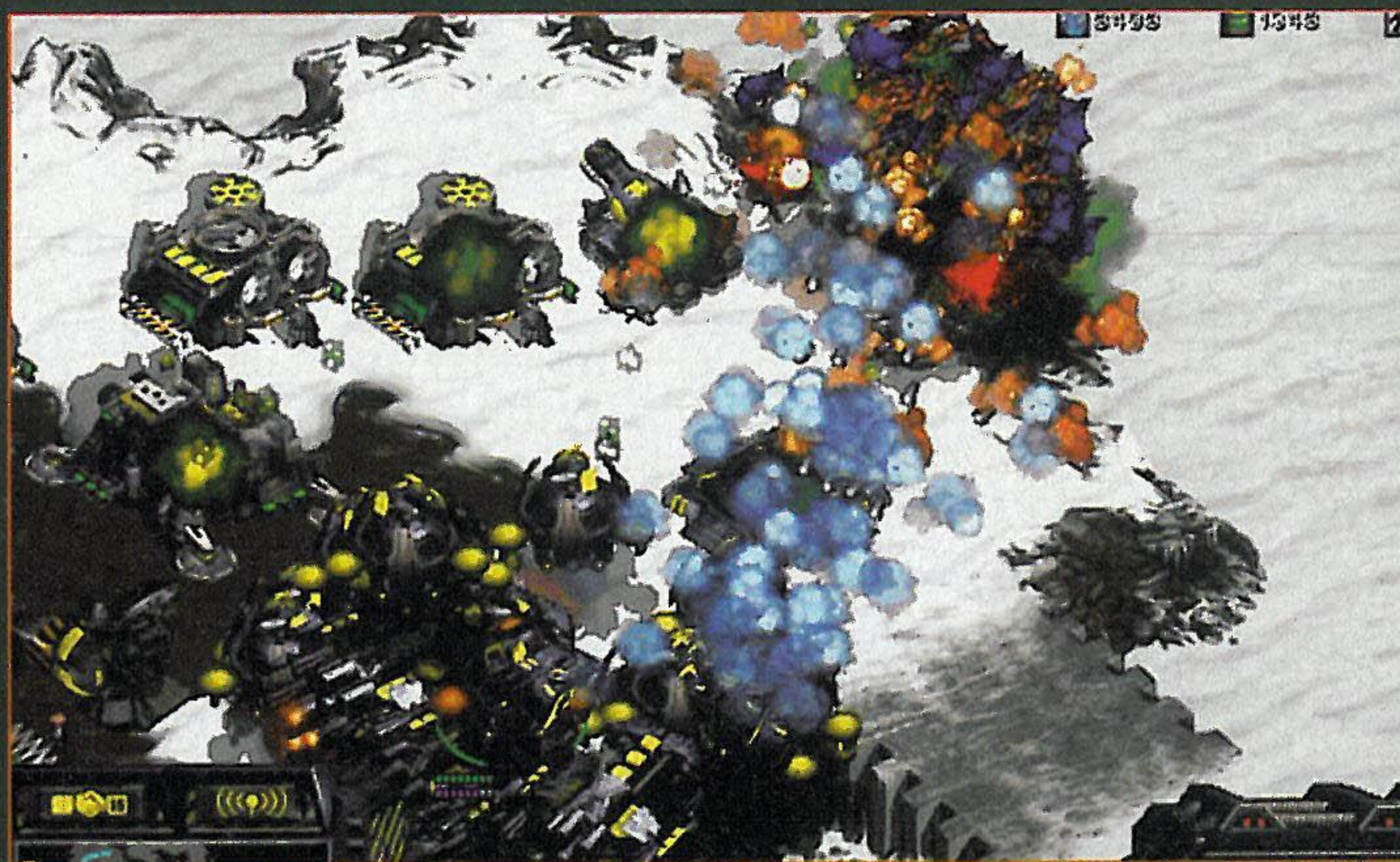
De la mult stimabilul TBS, voi face un pas înainte spre universul mult mai alert și mai plin de viață al RTS-ului. Iată cum se face că, pe lângă înmormântata 3DO, apare Blizzard din neantul ludic și



reușește să îmi provoace fiori de plăcere în materie de strategie. Practic, am devorat tot ceea ce este de devorat în acest domeniu și, cu tot respectul pentru bunul meu prieten Stokky, pentru care C&C și compania reprezintă un apoteotic monument a ceea ce înseamnă RTS, trebuie să remarc, fără nici cea mai subtilă urmă de ironie (yeah, right!) că ceea ce ne-a fost pus pe tavă din grădina plină de prune a băieților de la Blizzard rămâne, cel puțin pentru mine, referința de nebătut în domeniul strategiei în timp real. Combat oriented. Și vreau să adaug aici, lipsindu-mă de aceeași urmă de ironie, că **Warcraft 3** nici nu intră în discuție. Prefer să cred o viață întreagă că acest joc nici nu a fost lansat.

Prima dată când am pus mâna pe **Starcraft**-ul original, am fost pur și simplu dat pe spate de ceea ce avea de oferit acest fantastic simulator de adrenalină. Heh, țin minte și acum, era în 1998, iar eu trebuia să studiez cu un zel desăvârșit pentru admiterea la facultate. Și, ca un bun și dedicat gamer ce sunt, îmi petreceam orele de studiu și de pregătire cu un prieten prin cluburile de games

☛ **AHHHH, GOOD OLD DAYS...** Cine știe, cunoaște. Mutalisks, Siege Tanks... oh goody!



din Iași, calculând și experimentând strategii nebănuite, memorând damage-ul zergilor (da, ați ghicit, rasa mea preferată) sau încercând să îmi elimin oponentul în mai puțin de patru minute. Era extraordinar. Mai mult, la examenul de admitere (pe care l-am „încasat” cu o notă respectabilă), am decis că ultimul subiect nu merită o atenție prea mare din partea subsemnatului, deoarece trebuia să particip la un concurs **Starcraft** undeva prin suburbiile Iașiului. Concurs pe care, de altfel, l-am câștigat fără drept de apel.

În afară de faptul că single-player-ul este de-a dreptul genial,

cu răsturnări de situații și alte chichițe excelent implementate, **Starcraft** m-a marcat mai ales prin ceea ce unii dintre noi numesc multiplayer. Orele petrecute pe Battle.net, în compania unor jucători de calibru mondial s-au dovedit a fi nu o pierdere de timp, cum ar sta-tua fără drept de apel părinții mei, ci o adevărată perioadă de descoperiri și de contact cu o realitate virtuală ce a schimbat complet mentalitatea a mii,

zeci de mii de gameri din toate colțurile lumii. Ah, da, să nu uit de finalul campaniei singleplayer, unde forțele răului sunt declarate învingătoare. Unde ați mai văzut așa ceva? Singurii care și-au permis o asemenea perspectivă, fără Făt-Frumos, fără eroul care face ordine mondială, au fost cei de la Blizzard. Și în **Broodwar**, și în **Warcraft 3**. Așa da. Chestia asta le dă speranțe și celor chaotic evil, ca mine. Verdict? 94%.

Părăsind cu lacrimi în ochi labirintul nesfârșit al strategiei, am încercat să fac un mic popas (știți voi, un mititel, o bere) pe plaiurile mai mult sau mai puțin mioritice ale FPS-ului. Aici, problema se simplifică. Din când în când, se mai întâmplă să punem mâna pe câte un joc care ne face să realizăm ce mult a trecut de

când nu am mai butonat ceva așa de bun. E simplu. Se ia una bucată FPS, se amestecă bine de tot cu bucățele aromate d e



Doom (Doom I, nu vă gândiți la exegezele post-moderniste ale creatorilor de jocuri), se piperează din plin cu ditamai senzația de frică și se adaugă finuț o grafică de ne curg balele. Rezultatul? **Undying**. Recunosc, în fața Marii Adunări Naționale, jocul acesta a fost unicul din istoria PC-urilor și a HC-urilor și a consolelor care m-a făcut, la propriu, să sar din fața calculatorului, să arunc cu mouse-ul în monitor sau să scap tastatura din mână. Ce-i drept e drept, obișnuiam să îl joc în cele mai sumbre momente (pentru full effects), noaptea, când ploua și fulgera, sau când efectuasem cu aplomb activități cu caracter hedonist. Adică bere. Mi s-a întâmplat, nu de puține ori, să pun un semn de întrebare asupra producătorilor acestui joc. Sincer, am găsit game-play-ul a fi unul dintre cele mai captivante din toată cultura gameristică, exceptând, evident, lipsa multiplayer-ului. Grrrr. Îmi doream din tot sufletul să mi se ofere posibilitatea de a îmi pune în practică diabolicele tactici și pe

plaiurile minunate ale hărților online. Dar asta e, nu poate exista un joc de nota zece.

Ceea ce m-a impresionat în mod fatidic la acest joc a fost în primul rând atmosfera. E ceva inimaginabil pentru cei care nu au avut norocul divin de a pune mâna pe acest joc, totul levitează în jurul unei simple viluțe din Irlanda, asemănătoare la preț cu cele ale mult iubitului nostru Bombonel. Singura diferență e că, în **Undying**, monstrul din casă nu e dragul de premier, ci o grămadă de didigoaie, care mai de care mai drăguțe și mai bine animate. Luat toate la un loc și gândite ca unul, adversarii noștri de temut constituie un tot unitar, foarte bine adus la viață și foarte bine mobilizat pentru a ne face viața un adevărat calvar. Ce să vezi, asemănările cu oamenii noștri politici se dovedesc a fi multiple. La vremea ei, grafica a fost una dintre cele mai bune, profitându-se la cel mai înalt mod de posibilitățile engine-ului.

Țin minte și acum, eram la

✦ **GUESS WHO'S** in the hole? Lurkerii stau liniștiți și așteaptă alegerile din 2004



început de joc, în fața oglinzii, moment în care a apărut un nenea căruia nu-i puteam face nimic, dar care mi-a produs o sperietură de toată frumusețea... Plus micile efecte grafice ascunse de prima vrajă disponibilă, efecte ce transformau un tablou nevino-vat într-o adevărată operă malefică... Brrr... Și acum mă trec fiorii. Tocmai din această cauză merită un 94% curat.

Cam atât din panoplia jocurilor mele preferate. Desigur, spațiul restrâns nu îmi permite să

extrapoliez așa cum vrea mușchii mei despre tot ce m-a impresionat de-a lungul anilor, dar... e suficient.

Așa că îl invit pe Marele Maestru Galactic la Șah, domnul Stokky, să vă spună și el câte ceva. Alooo, Stokky, trezirea, spune-le ceva cititorilor, poți dormi după!

PAUL LIQOEUR

paul@pcgames.ro



Remember 50

Cinci ani de gaming... mui-că sfântă! Mi se zburlește părul pe șale numai când mă gândesc la miile de ore petrecute (dar în nici un caz pierdute) în fața bătrânului meu calculator; la diminețile târzii, în care mă urneam leneș de pe-o pernă pe alta; la (după-amiezile fade, în care moșaiam prin prea-înaltele băncuțe universitare; dar – mai presus de toate – la serile, nopțile și, nu de puține ori, zorile care mă găseau în implacabila-mi postură ușor aplecată, asupra unei tastaturi prăfuite și a unui mouse mai obosit chiar decât mine, la capătul obișnuitelor maratonuri ludice...

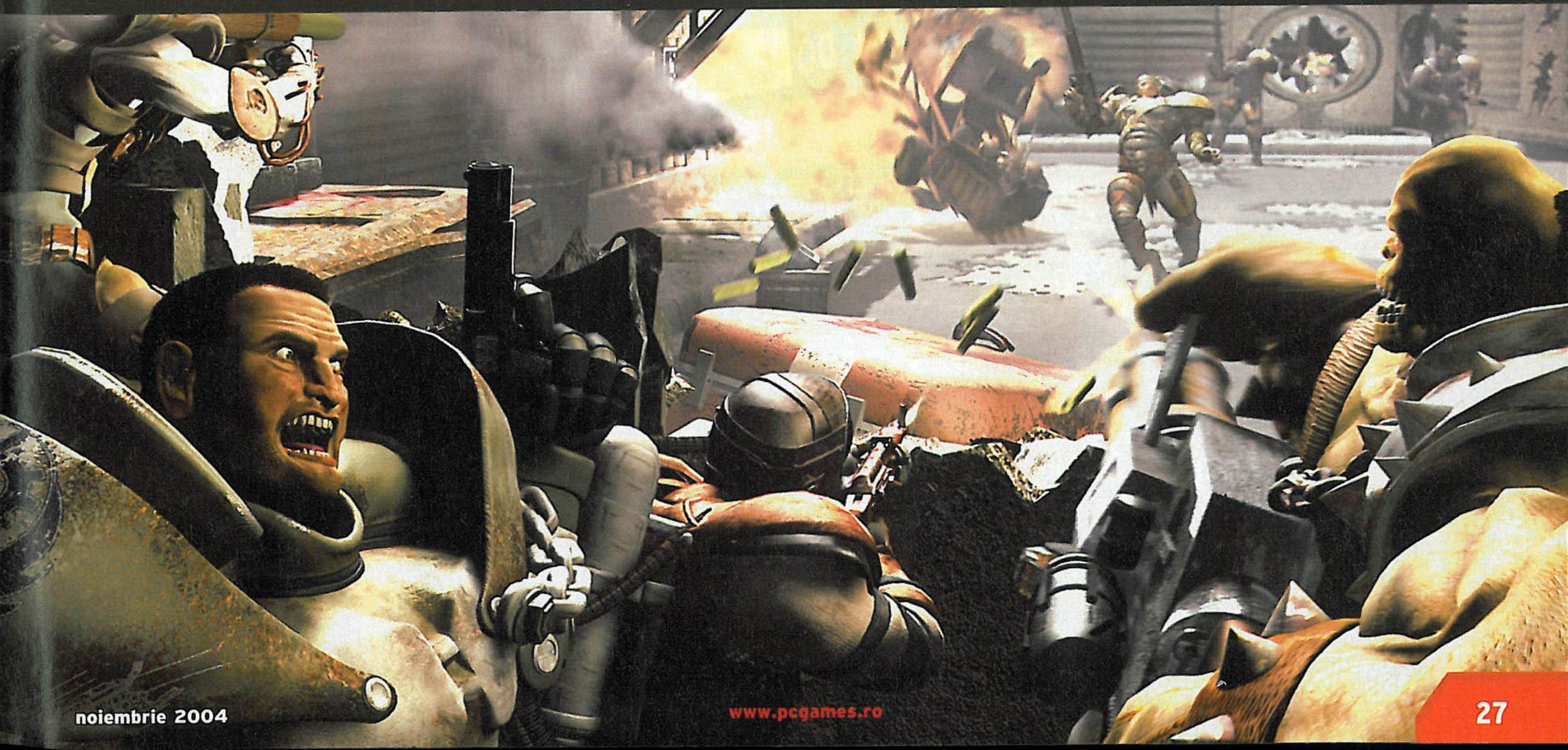
Da, au fost vremuri frumoase. Dar parcă nu la fel de bogate în jocuri marcante, precum cele din epoca 486-urilor, a quest-urilor, RPG-urilor și strategiilor pixelate de altădată. De prin 2000 încoace, palmaresul meu gameristic, trebuie să recunosc, s-a subțiat considerabil, sub povara cerințelor hardware tot mai apăsătoare și a timpului liber pe cale de dispariție. Dar chiar și așa, câteva dintre jocurile apărute în această peri-

oadă le rememorez și astăzi cu o deosebită plăcere.

Întâmplător sau nu, titlul care îmi e cel mai drag aducerii aminte datează chiar din 2000, fiind considerat de mulți drept JOCUL celui an: **Deus Ex**. Minunăția asta a însemnat pentru mine o experiență ludică aparte, dintr-o sumedenie de motive pe care nici nu știu de unde să le apuc. Iar faptul că nu prea jucasem eu **System Shock** (precedentul copil-minune al lui Warren Spector) până la acea dată, m-a ținut într-o continuă consternare pe parcursul tuturor celor 50-60 de ore cât am sălășluit în lumea lui **Deus Ex**. Atâta libertate, atâta interacțiune, atâta profunzime, și povestea... Doamne, povestea! Zău că nu eram pregătit sufletește pentru joculețul ăsta. Îmi aduc aminte că stăteam câte o noapte întreagă, doar să descopăr toate colțișoarele unui nivel, să citesc toate cărțile, să "hăcuiesc" toate mail-urile și să trag cu urechea la toate conversațiile inamicilor, oricât de irelevante sau inutile erau ele. Îmi construim turnulețe fragile din

cutii, tomberoane și tot ce îmi venea la îndemână, doar ca să găsesc a n'spea modalitate de a atinge un obiectiv sau să ocolesc o fază mai nasoală. Vorbeam cu toate personajele și încercam să aflu tot ce se putea despre secretele UNATCO și ale facțiunilor "teroriste", despre Grey Death, Versalife, Illuminati și despre celelalte conspirații obscure ce atârnau între mit și adevăr, dar care propuneau un viitor (și un prezent...) dubios de plauzibil. Până la urmă, nu atât combinația aceea de stealth-shooter și RPG, sau gameplay-ul său bine încheșat au fost cele care m-au dat pe spate, ci tocmai atmosfera lui **Deus Ex** și, mai ales, incredibila libertate de acțiune ce mi se deschidea la tot pasul: puteam parcurge un nivel după cum mă tăia capul; puteam termina jocul fără să omor aproape pe nimeni (teoretic... căci practic m-am lăsat baltă după primele două misiuni); sau puteam chiar să omor personaje-cheie ca Anna

Navarre mai devreme decât ar fi fost "normal" și să observ apoi efectele acțiunilor mele câteva misiuni mai târziu. Plus dialoguri ramificate, skill-uri și implanturi nano-biologice care îmi permiteau să abordez o situație în fel și chip... Ce mai, o utopie jucăușă în toată regula! Îți dacă la vremea aceea aș fi făcut parte din redacția PC Games și nu ne-ar fi suflat





FINALUL EMOȚIONANT și plin de clișee al lui Pirates of the Caribbean



CONFRUNTAREA SUPREMĂ GOOD-VS-EVIL – the Force was strong with this one...

nemții scorurile în ceafă, eram în stare să-i propun chiar și o notă de 94.

Din păcate, însă, minunea n-a fost de durată. Cu așa un înaintaș, nici nu m-a mirat faptul că **Deus Ex: Invisible War** nu s-a mai ridicat la înălțimea așteptărilor, trei ani mai târziu. A fost totuși un sequel bun și nu mi-e jenă să spun că m-am bucurat de el până la capăt, tocmai datorită poveștii sale și a libertății de decizie pe care o oferea din nou, cu atâta dărnicie. Dar revenind la anul de grație 2000, ar mai fi un joc peste care nu

pot trece nicicum cu vederea: **Need for Speed: Porsche**. Cu un strop de tremur în glas, pot spune că **NFS 5** a fost ultimul titlu din serie care mi-a satisfăcut cu adevărat pofta de viteză și feeling-ul acela de... autenticitate, la urma urmelor; iar în același timp a fost și primul simulator auto care m-a făcut să-mi doresc cu ardoare un volan (dar degeaba...).

Trecând mai departe, din 2001 am rămas cu destul de puține amintiri ludice. Țin minte că-mi

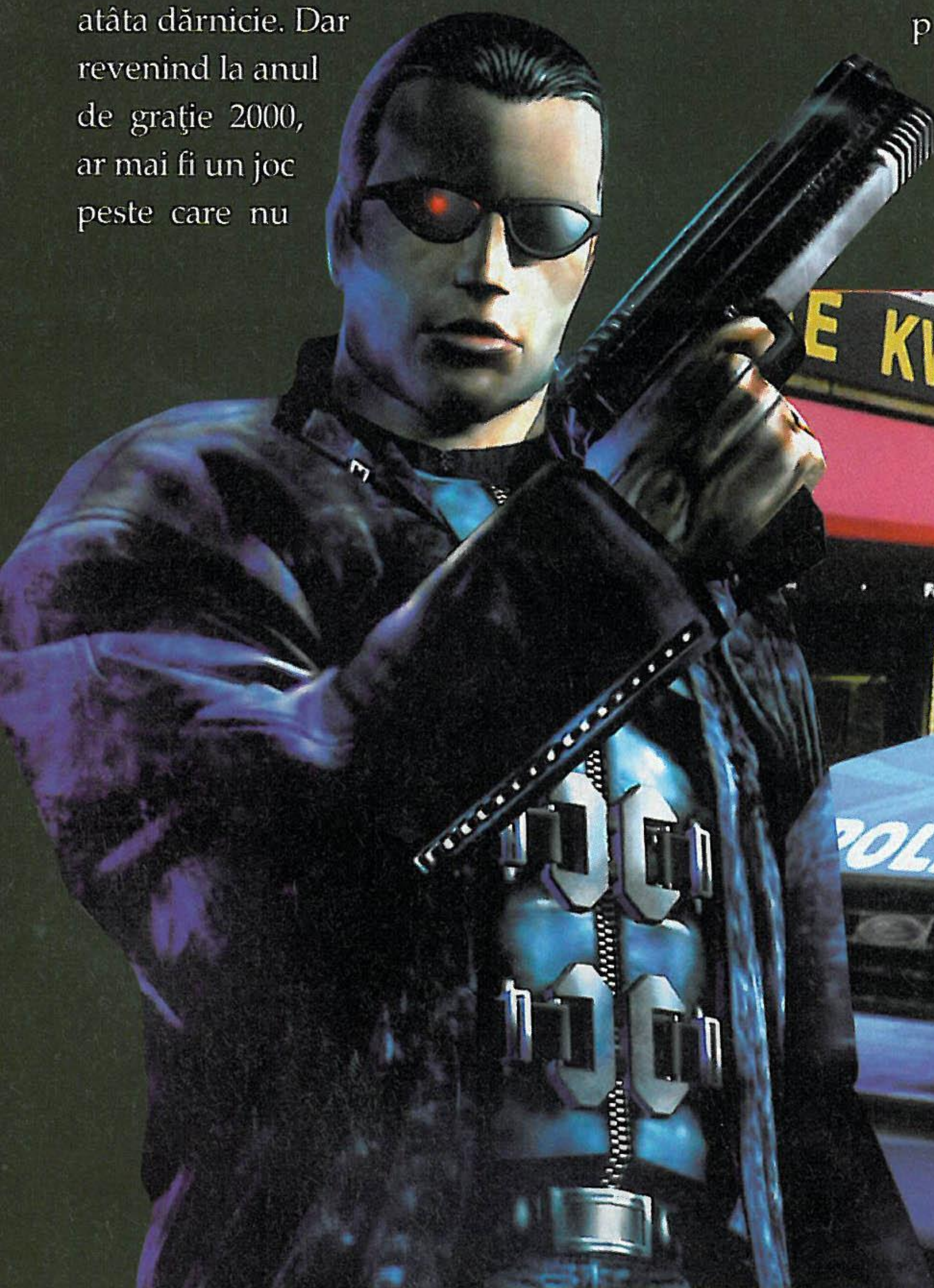
puse sem
atunci
niște
speranțe
colosale în

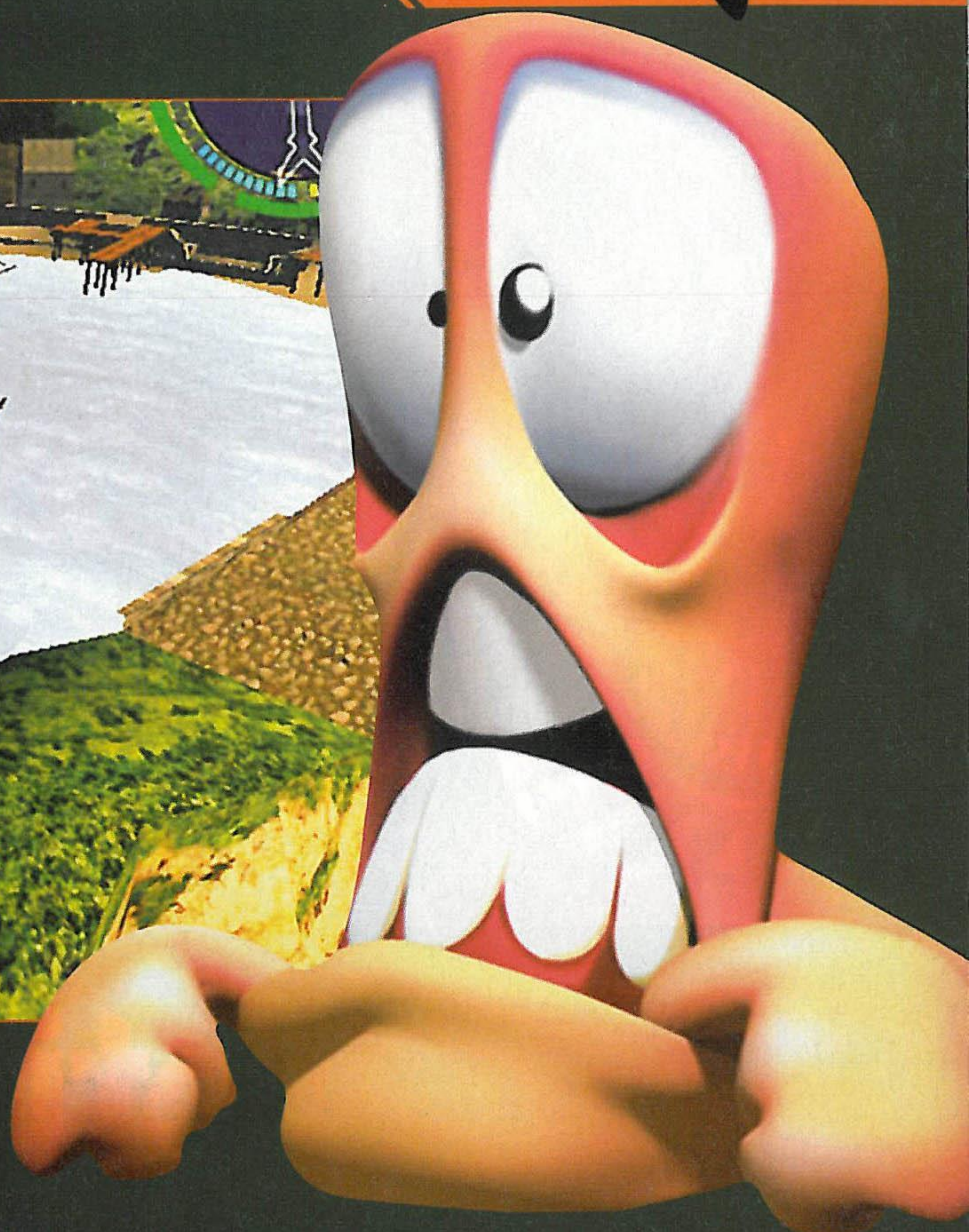
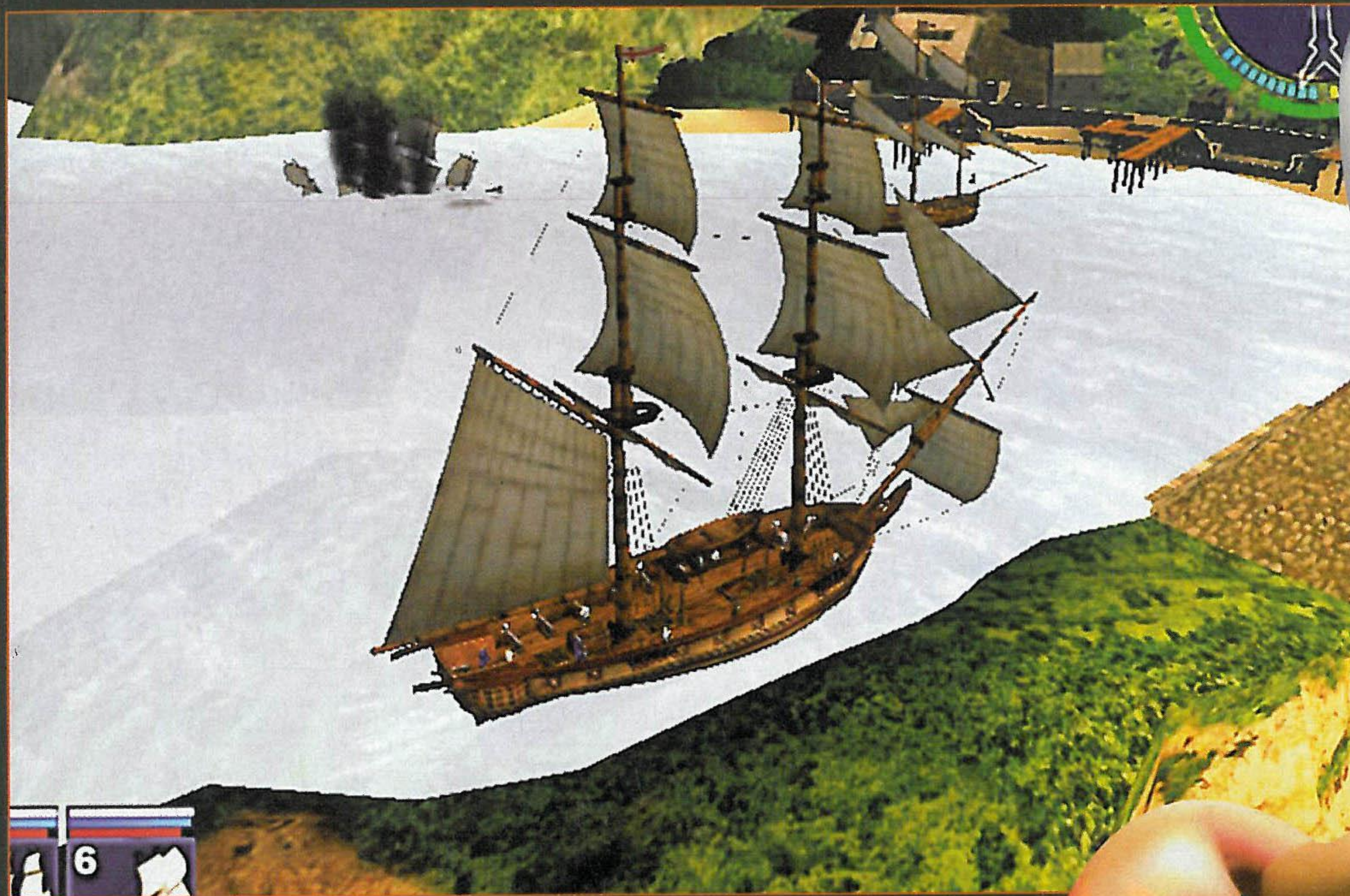
RTS-ul **Emperor: Battle for Dune**, și era pentru prima oară când mult-stimatul Westwood mă dezamăgea în așa o măsură – deși, la vremea respectivă, mă încăpățânam să neg lucrul ăsta. Adevărul e că **Emperor** nu a fost chiar ceea ce visasem, cu toate că și-n ziua de azi mai apreciez încă atmosfera aridă și ostilă pe care a reușit să o redea, interfața aceea verticală superbă, o grafică 3D pe măsură și campania... hai să spun doar "inedită"; și să-nțeleagă cine ce-o vrea.

Nu mai puțin inedit (dar nițel dezamăgitor) a fost în acel an și **Black & White**-ul lui Molyneux. Un joc grandios în aparență, că-

ruia nu am tupeul să-i neg genialele scilipiri de design și originalitatea demențială: la urma urmelor, cine naiba mai auzise atunci de Creaturi 'telijente' sau "vrăji din mouse"?! Păcat doar că jocul a fost mult prea scurt și nu mi-a permis să-l savurez prea multă vreme.

Totuși, revanșa am început să mi-o iau cam tot pe-atunci, prin **Fallout Tactics** – un joc la care am tras (țin-te bine!) peste doi ani până să-l termin. Bine, nu una-ntr-una, ci cu pauze de câte șase-sapte luni de zile; însă, pot spune că a meritat fiecare secundă din cele aproape 100 de ore de lupte crâncene, cu Raiders, Deathclaws,





mutanți și roboți! Fără alte justificări inutile, **Fallout Tactics** a devenit un joc de suflet cum numai de la un turn-based (sau de la universul **Fallout**) mă puteam aștepta.

Paradoxal, următorii doi ani aveau să mă îndepărteze binișor de genul strategiilor. În 2002 am fost invadat de o groază de jocuri de acțiune bestiale și sfidător de captivante, ca **Medal of Honor: Allied Assault**, **Jedi Outcast**, **Grand Theft Auto 3** sau **Mafia** (gotta love that Jazz!), continuate în 2003 cu deja-“legendarul” nostru **Jedi Academy** (93%, he, he) sau **GTA: Vice City**. De fapt, din acest ultim titlu am apucat să mă înfrupt pe săturate de abia prin 2004, fiind chiar eu surprins de lăcomia cu care îl devoram zi de zi, taman în mijlocul sesiunii de Licență! Nu credeam că-s “genul” de om care, de seara până dimineața, să nu fac altceva decât să fur mașini, să sparg bostane, să arunc în aer elicoptere și să aduc la tăcere agenți FBI cu nemiluita. Dar ce să-i faci: nebănuite-s căile gaming-ului...

În cele din urmă, după toată acțiunea asta chioară, presărată cu niscaiva râme 3D și pirați de prin Caraibe, la începutul acestui an au început să-mi chiorăie mațele după niște strategii sănătoase.

Prima mare surpriză a lui 2004 (în ceea ce mă privește) a fost TBS-ul online **Massive Assault Network** – un exemplu ideal pentru zicala “easy to learn, hard to master”. M-am îndopat eu ce m-am îndopat cu bătuțele turn-based online, dar a venit apoi vremea desertului, sub forma unui multiplayer beta-test **Ground Control II** de două luni de zile! Măguit din cap până-n picioare, am redescoperit încetisor stilul inconfundabil de joc al primului **Ground Control**, cu tacticile sale militare riguroase și un veșmânt grafic fermecător, care nu o singură dată m-a făcut

să pierd firul luptei, lăsându-mă furat de mirificele peisaje ale barajelor de artilerie dezlănțuite... Un nou joc de excepție și un nou candidat la titlul de Strategia Anului, căreia neapărat aș vrea să-i dau de capăt înainte de sosirea iernii!

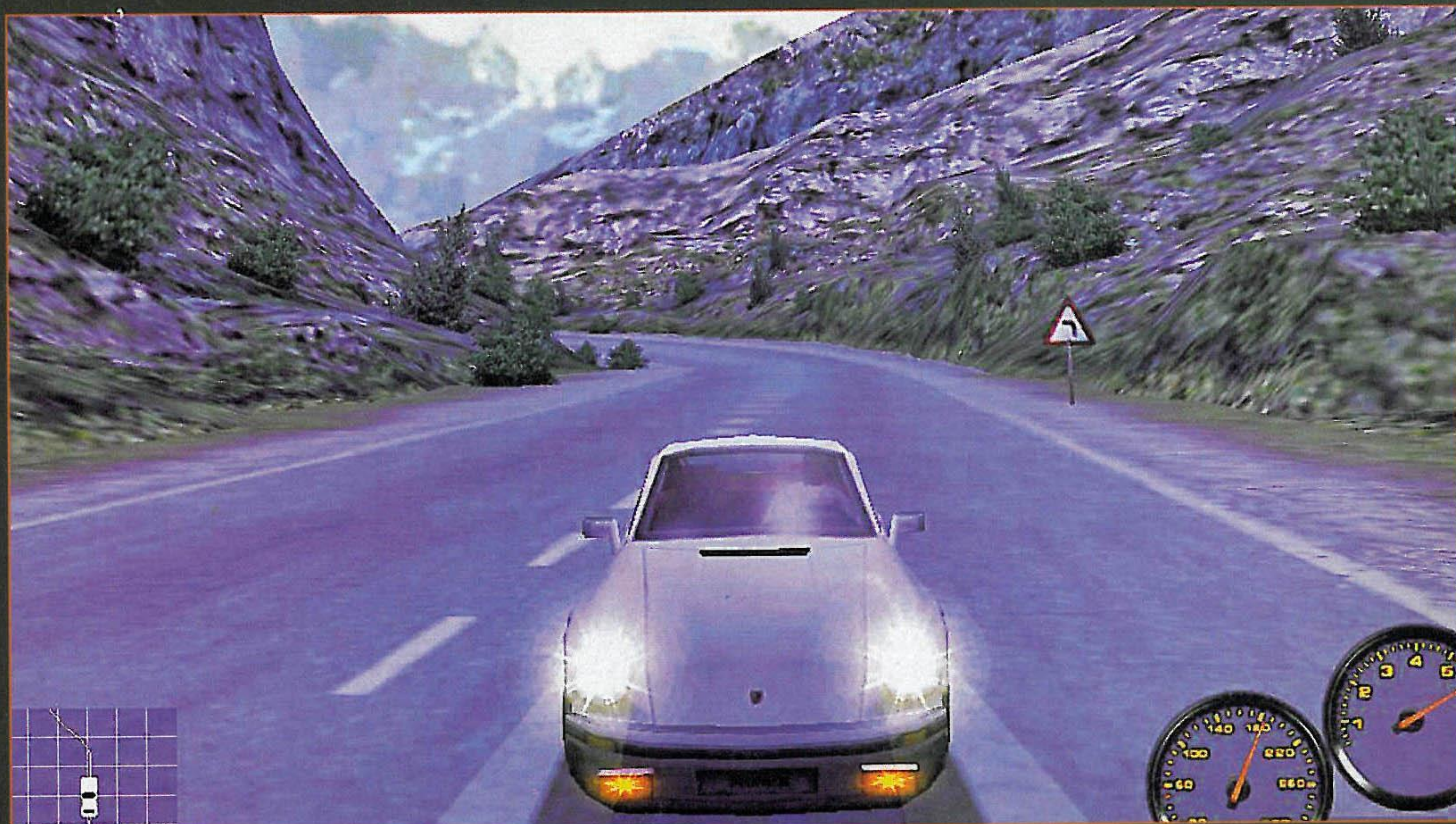
Toate bune și frumoase, dar eu mă cam opresc aici cu istorisirea mea și te las în compania mult mai RPG-iștilor (și odihniiților) mei colegi. Au fost cinci ani

plăcuți de gaming, poate prea săraci în anumite genuri, poate prea bogați în altele... eu unul însă mă declar mulțumit. Și să ne auzim tot de bine, peste alte 50 de numere :)

SCHLAFENHOUER

serban@pcgames.ro

PCgames Forum
http://www.pcgames.ro/forums



PORSCHE, cel mai “simulatornic” dintre NFS-uri



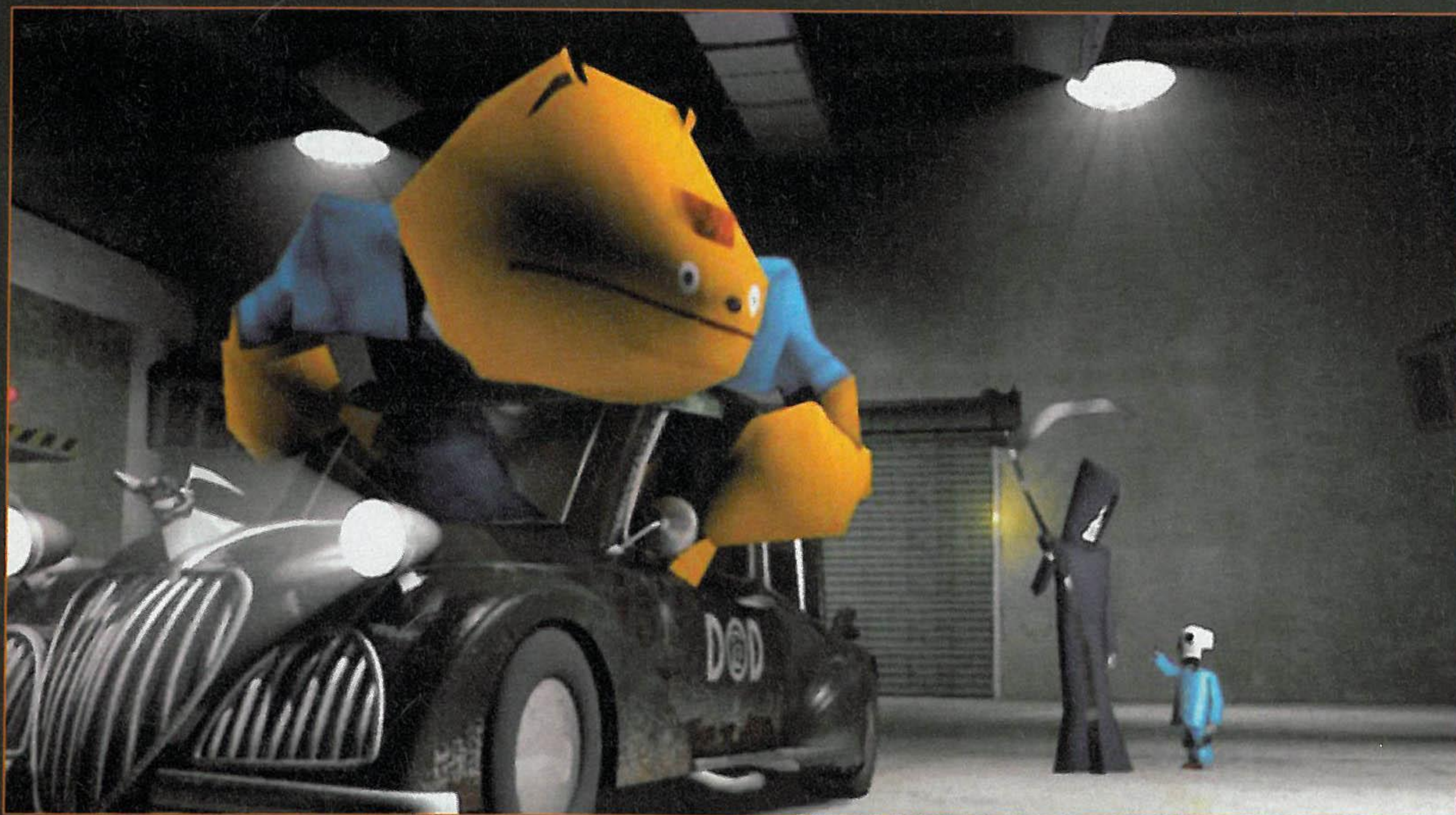
Toți pentru unul și unul pentru toți

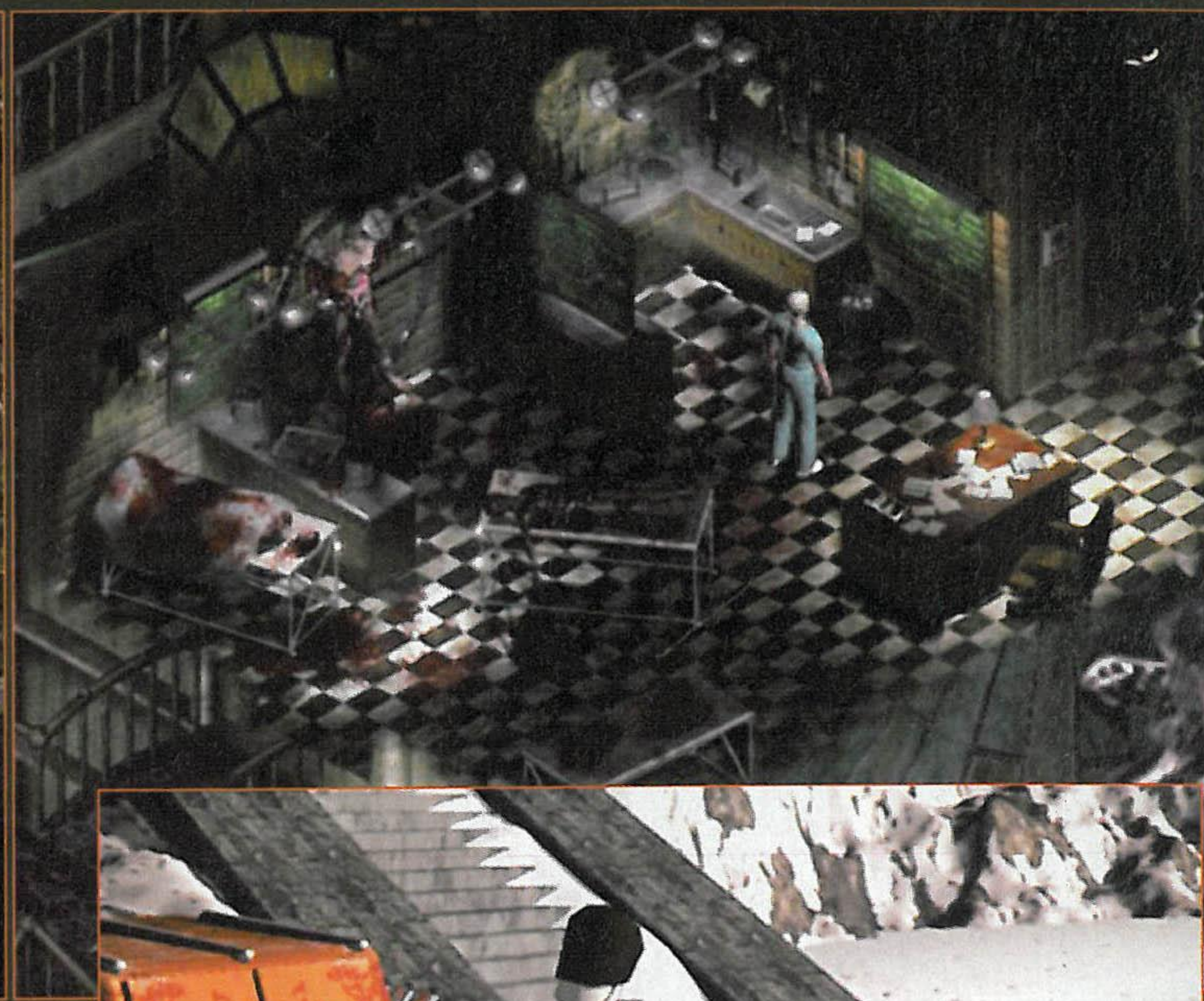
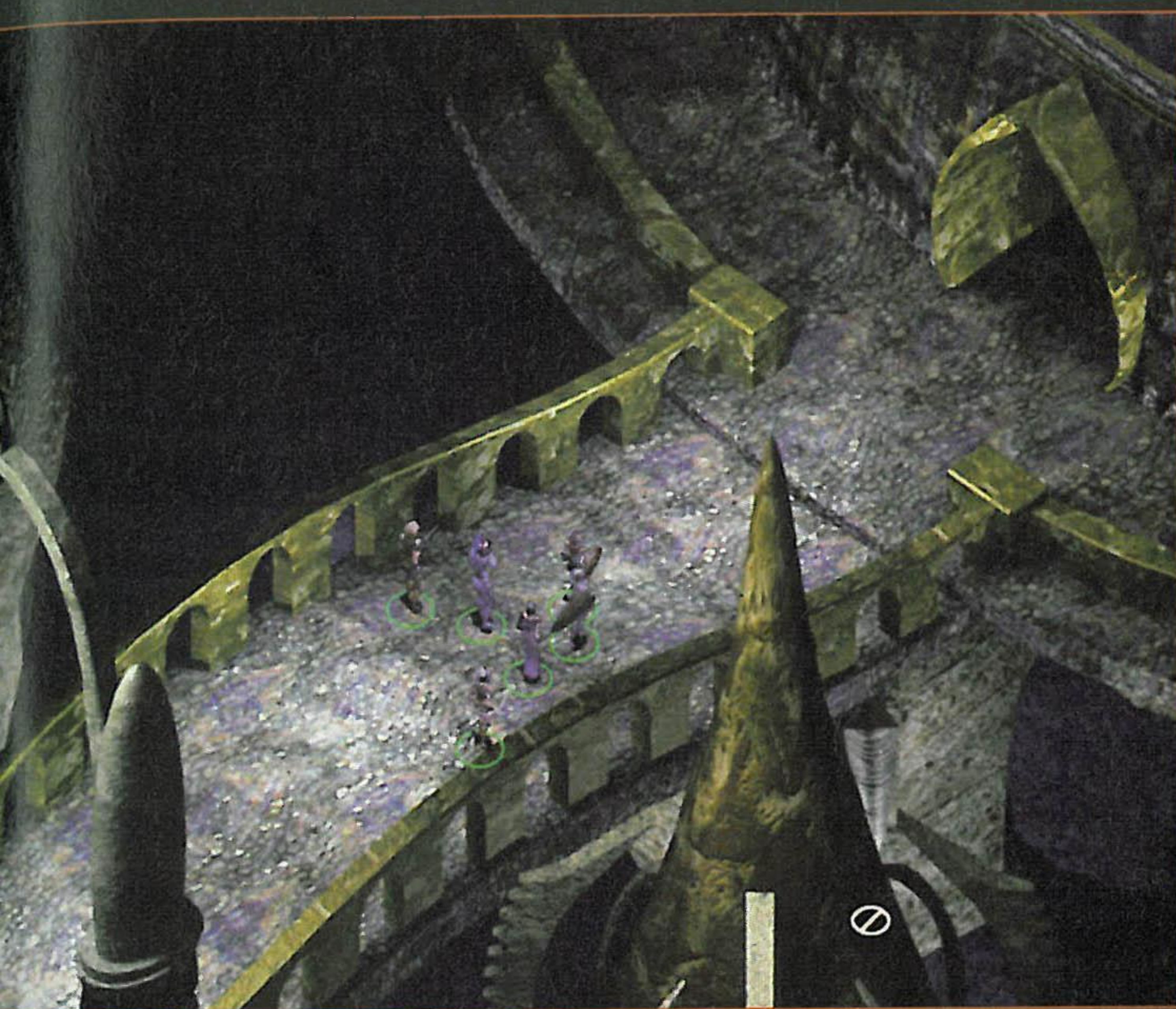
Aniversarea a 50 de numere de PC Games... Trebuie să recunosc că mi se pare puțin. Nu-mi vine să cred că au trecut deja patru ani și jumătate de când am aterizat într-o echipă formată din niște nebuni (în sensul pozitiv al cuvântului) care au împărtășit același vis: realiza-

rea celei mai bune reviste de jocuri din România. Vis care curând a devenit și al meu, și putem spune că astfel mi-am pierdut obiectivitatea. Doar voi mai puteți spune dacă suntem pe calea cea bună spre acest vis și dacă eforturile depuse de noi ne apropie sau ne îndepărtează de țelul nostru. Pen-

tru mine revista de față e mult mai mult decât un loc de muncă și mult mai mult decât o simplă publicație, e o adevărată pasiune. Mi-a fost permis să lucrez alături de câțiva oameni deosebiți, să trăiesc alături de ei clipe de neuitat și să fac ceea ce-mi place cu adevărat: să mă ocup de jocuri

și de calculatoare, în general. Și poate din această cauză mi se par și foarte multe aceste 50 de numere: eh, câte jocuri și articole despre pasiunea noastră de toate zilele ne-au trecut prin mână; probabil că ar face un om obișnuit să se sature o vreme bună de distracțiile oferite de un PC. Multe dintre paginile revistei au fost ocupate de descrierile unor jocuri bune pe care le-aș recomanda cu căldură oricărui jucător. Multe altele însă, mai ales în ultima perioadă, găzduiesc prezentările unor ciorbe parcă, produse pe bandă rulantă, care, deși sunt frumos ambalate, nu mai oferă acea satisfacție pe care o caută orice gamer când apucă tastatura și mouse-ul cu mâinile tremurânde de emoție. Ambele categorii sunt vaste și ceea ce pentru unii înseamnă un joc excelent și captivant, pentru ceilalți nu este decât un CD irosit. Sunt însă și niște jocuri care au ceva special, reușind să-l ungă la suflet pe jucă-



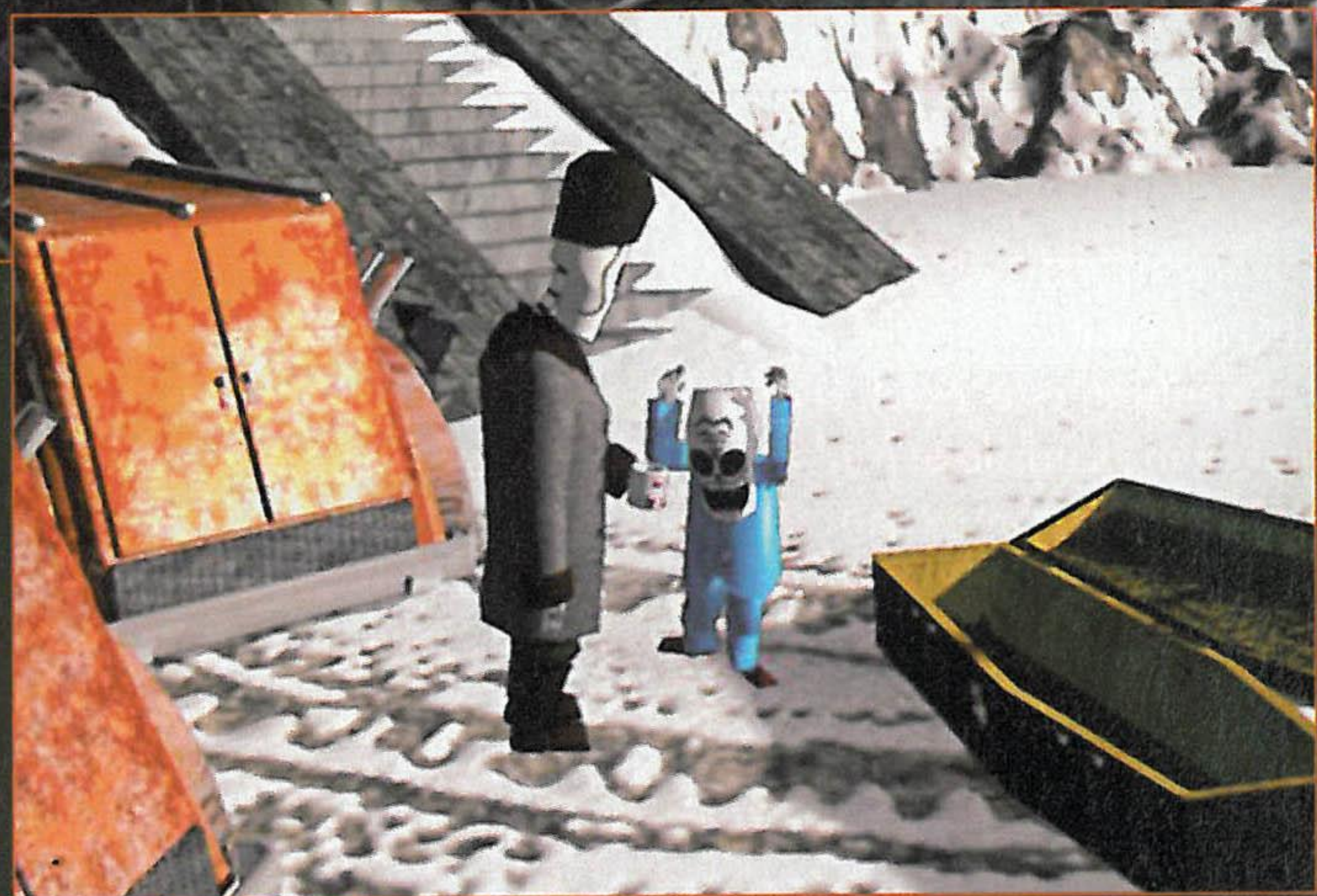


tor și să se cuibărească în amintirile lui, făcându-l ca adesea, după o zi obositoare de lucru, să-și scormonească prin rafturi și să instaleze pentru a mia oară conținutul CD-urilor care și-au pierdut din luciu și sunt pline deja de zgârieturi. Multe dintre acestea devin referințele incontestabile ale domeniului, care nu pot fi detronate nici după ani și ani. Eu voi încerca acum să vă vorbesc despre jocurile care m-au marcat pe mine și care, deși nu neapărat sunt referințe, au fascinat nenumărați jucători.

De vreo șapte-opt ani încoace numeroasele nopți albe mi-au fost oferite de cele mai îndrăgite jocuri de pe raftul interzis (de care nimeni n-are voie să se atingă). De multe ori, mai ales în zilele morânte ale toamnei, mă trezesc în fața acestui raft simțind în

mine un zbucium de nestăvilit. Leacul pentru această boală misterioasă este călătoria alături de câțiva camarazi în ținuturi îndepărtate unde, purtând cea mai bună armură a mea și mânuind cea mai tăioasă sabie, trebuie să mă confrunt cu interminabilele horde ale forțelor întunecate. Da, a-ți ghicit e vorba de RPG-uri. De Role Playing Games care, dacă este bine făcut, îți oferă ceea ce monotonia cotidiană îți răpește: aventura care te face să te simți viu. Unul dintre jocurile care au trezit în mine sentimentul că poate nu m-am născut în epoca potrivită, aflându-se totodată

și în topul preferințelor mele, este **Baldur's Gate**. Da, iar am de gând să vă vorbesc olecuță de poarta lui Baldur' și de eroii respectiv anti-eroii care



AGENT DE VOIAJ? Pe sicriul meu că mai degrabă aduci cu un cioclu distrat

de-a lungul anilor au cutezat să bată la ea. Seria formată din două jocuri și două add-on-uri este o referință clară a genului care, pe planul lumii pseudo-medievale, oferă niște conflicte sociale și politice care reunite dau naștere la o altă lume. În afară de firul epic principal care prezintă zbuciumata soartă a unuia dintre odraslele lui Bhall, nenumăratele povestiri secundare care descriu tragedii personale sau povești de dragoste îți ating coardele sensibile ale sufletului. Având alături de tine niște personaje ca Minsc, Jahheira, Keldorn sau Jan Jansen în lumea lui **Forgotten Realms**, nu te plictisești niciodată. Ei au personalitățile lor și în funcție de deciziile luate de tine ca leader al party-ului s-ar putea să te căsătorești cu vreuna (sau vreunul în cazul personajelor principale de sex feminin) sau, dimpotrivă, să te trezești fără cel mai apreciat luptător al tău. Indiferent dacă ești paladin

sau hoț, vrăjitor sau fighter, în **Baldur's Gate** te simți acasă; fiecare clasă de personaje își găsește socotelile și (cel puțin) o cale de a-și atinge scopurile. Clasele de personaje sunt cele clasice lumilor fantasy, la fel și rasele. Astfel, de multe ori s-ar putea să dai prin vreun han uitat de Dumnezeu peste oarece iluzionist gnome, neexistând restricțiile adesea prea severe impuse începând cu AD&D 3.0. Sistemul de misiuni nu este deloc liniar, putând să rătăcești prin această minunat parfumată lume după bunul tău plac. Luptele decurg în dulcele stil turn-based, dar în majoritatea cazurilor pot fi evitate, conflictele putând fi rezolvate pe căi diplomatice (sau mult mai iscusite decât năvălirea cu armele în mână). În oglinda jocurilor de azi, **Baldur's Gate** cu al lui parcă infinit șir de dialoguri poate să pară prea lung sau prea profund. Dar cei care l-au jucat știu foarte bine că în cele 2-300 de ore au jucat un

☛ **SĂ-ȚI ADUC FLORI PE MORMÂNT?** Dar nu vezi dragă că deja ai înflorit și singură?



RPG adevărat.

Aventura este exact ceea ce caut eu în jocuri; acele palpității și întâmplări pe care viața reală mi le refuză. Și astfel pare logic pasul de a ajunge și la bătrânul gen al jocurilor de aventură aflat în stadiul reanimării. Aceste jocuri lipsite de violență, dar de cele mai multe ori mai apăsătoare decât un shooter, mi-au captivat atenția tocmai prin faptul că-ți pun la încercare creativitatea și necesită o cantitate considerabilă de neuroni. Nu e genul de joc care să i se adreseze puștii din cluburi care nu știu altceva decât AK-47 și „Freier in ză hol!”. E mai elitist și necesită mai multă răbdare. Cel mai mult m-a impresionat un joc care, la prima vedere, mi-a stârnit serioase dubii în legătură cu sănătatea mintală a producătorilor, dar

care după ce l-am terminat m-a convins de geniul acestor oameni. **Sanitarium.** Deja cuvântul în sine poartă ceva înfricoșător și ne aduce gânduri sumbre. Cei care au jucat jocul l-au reluat pentru a treia, a patra sau doar ei știu pentru a câta oară. Acea călătorie fantastică prin cele mai tenebroase colțuri ale minții umane începând de la subconștientul freudian în care s-au cuibărit frustrările copilăriei și terminând cu spațiul ce găzduiește frica față de necunoscut și față de viitor. Îmbrăcând halatul unui psihiatru, povestea ambiguă la fiecare pas lasă imense semne de întrebare, jucătorul neștiind niciodată dacă întâmplările au loc doar în capul protagonistului. Happy End-ul îndulcește jocul care lasă în urmă totuși un gust ciudat și nenumărate între-

bări care-și găsesc răspuns în viața jucătorului. Jocurile de aventură înseamnă însă și distracție, râsete serioase. Înseamnă să-i răzi și morții în față, aceasta zâmbindu-ți înapoi. Cam așa am putea descrie una dintre capodoperele celor de la Lucas Arts. Nu vă speriați n-am să vă mistuiesc mințile cu celebrul slogan „A long time ago, in a galaxy far far away...”. Așa că opriți fanfarele și îndreptați-vă imaginația spre un tip cu o seceră în mână și un zâmbet sculptat pe față. Many Calavera, protagonistul celebrului **Grim Fandango**, este un tip tare ciudat care într-un moment apare pe ecran ca Don Quijote care pentru dulcea lui Dulcinea ar înfrunta orice, în următoarea clipă semănând leit cu Humphrey Bogart care-și conduce hotărât cazinoul. Jocul, inspirat din

cultul morților practicat în America de Sud, te invită la o călătorie pe tărâmul morții în scheletul unui agent de voiaj neobișnuit, unealtă a morții. În funcție de faptele comise pe Pământ, conform jocului, fiecare dintre noi are dreptul la un tip de călătorie până la destinația unde i se va stabili cursul vieții de mai apoi. Cei mai buni se pot imbarca pe un minunat tren rapid ca gândul sau pe un splendid vas de croazieră, în timp ce cei mai păcătoși nu au dreptul decât la o cană și la un băț cu compas. Oamenii nu prea se schimbă nici după moarte, deci și la respectabila Instituție a morții există corupție și nepotism. În urma unui astfel de accident nefericit, Many ajunge să vâneze o domnișoară care nu primise condițiile care i se cuveneau. Alături de demonul Glottis, în joc, ți se deschis noi perspective asupra morții și vieții în sine.

Ar mai fi câteva jocuri despre care aș putea spune că m-au înrobit în ale lor mreje, însă doar acestea trei îmi vin în mintea-mi buimacă când cineva mă scoală dimineața la ora 13:00. Acești trei muschetari, **Baldur's Gate**, **Sanitarium** și **Grim Fandango** sunt jocurile mele cele mai îndrăgite, care într-un fel poate nebănuit nici chiar de mine, mi-au schimbat modul de gândire.

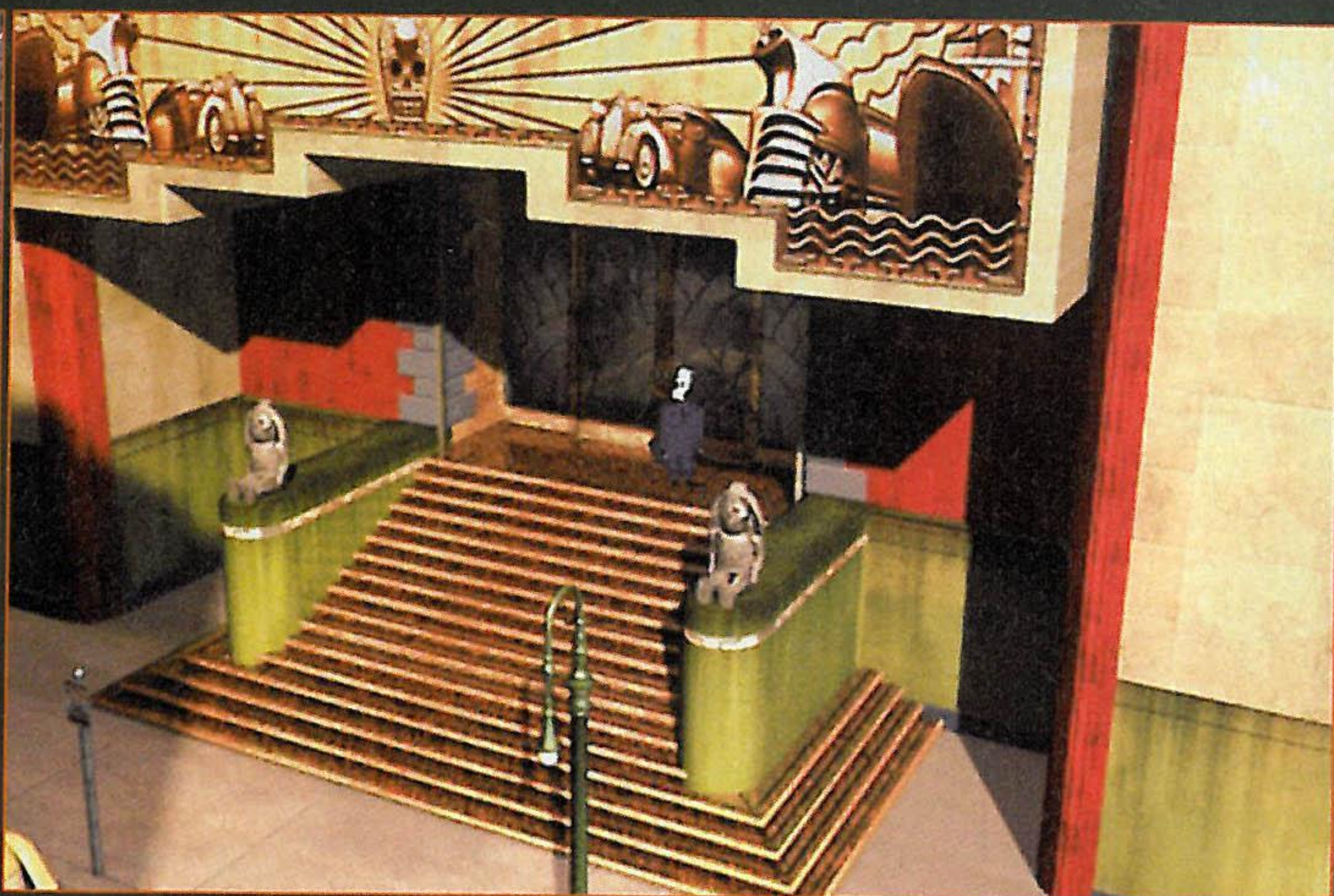
KIRKEEGARDEN PARTY

jacint@pcgames.ro

PC Games Forum
<http://www.pcgames.ro/forums>



☛ **NOSTALGIE** Unde sunt vremurile când onoarea și o spadă ascuțită erau de neprețuit ?!



PARFUMUL ANILOR '20-'30 a contribuit în mare măsură la imortalitatea lui Many ☛



Rolurile mele

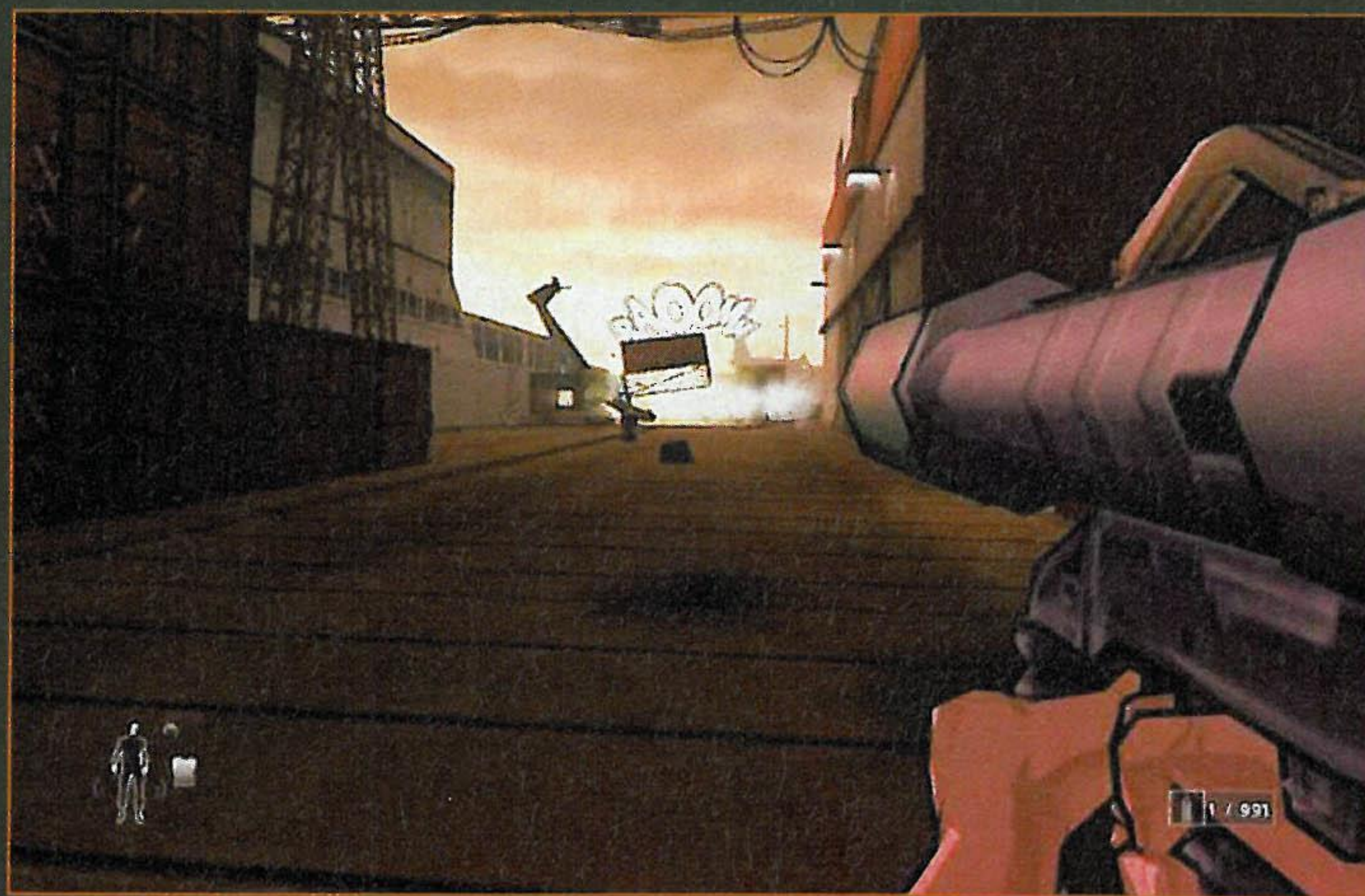
Când eram mai tinerel și mai frumuseț citeam toate revistele de jocuri care-mi cădeau în mână. După ce-mi vărsam bănuții la chioșcar, noul număr era răsfoit la cursuri, împreună cu amicii, uniți în cuget și simțire în jurul jocurilor. Criticam din greu stilurile redactorilor, râdeam la poantele reușite, la fel cum ne spărgeam de râs la citirea unor monstruoșități de articole. De când am început PC Games, însă, lucrurile s-au schimbat și în 2000 am trecut de cealaltă parte a baricadei. După primul număr, unele cunoștințe din presa orădeană îmi spunea cu zâmbetul pe buze că PCG nu va rezista mai mult de trei numere pe piața românească... am ajuns acum la fabulosul număr 50 și multe dintre acele persoane au părăsit de ani

buni presa locală. Eh, dar mai bine să revin la acel excepțional an 2000. A fost unul dintre cei mai prolifici ani în toate sectoarele industriei videoludice. Lună de lună au apărut jocuri foarte bune, noi referințe ale diferitelor genuri chiar. Este suficient să amintesc titluri ca **Deus Ex**, **Baldur's Gate 2**, **Diablo 2**, **Thief 2: The Metal Age**, jocuri care ne încântă și azi, care fac parte din acea categorie de evergreen ai PC-ului. A urmat 2001 cu pleiada sa de titluri, parcă mai săracuț decât anul precedent, dar cu noi „monștri sacri”. **Clive Braker's Undying**, **Black&White**, **Gothic**, **Max Payne** sunt câteva nume mari care au marcat memoria colectivă gameristică pentru anul de grație 2001. Mă voi opri aici cu enumerările aparițiilor trecute, pentru că, după prezentările

colegilor mei, nu cred că mai are sens să bat apa-n piuă pe același subiect grațios. V-aș propune însă un alt subiect, care mi se pare emblematic pentru evoluția jocurilor PC în ultimii ani: este vorba despre... personificarea rolurilor.

Mi-a fost dat să termin unul

dintre cele mai emoționante și distractive jocuri pe care le-am jucat vreodată. Unul dintre jocurile care, întocmai celor mai bune romane, îți lasă un sentiment de tristețe atunci când se termină pentru că a reușit să-ți transmită ceva: o atmosferă, o experiență și,





de ce nu, o învățătură. Care este jocul? **Gothic**? **Planescape Torment**? Stai puțin, este RPG, nu? Păi, nu... este **Mafia**! Știu, știu, **Mafia** nu este RPG, ci un joc de acțiune. Scandalos! Dar înainte să vă încruntați gândiți-vă de ce **Mafia** nu este definit ca RPG; dacă meditați asupra acestui fapt, veți descoperi alte trei puncte de reflexie interesante despre întregul gen al jocurilor video.

Dar, haideți să le luăm pe rând: care sunt elementele care-i lipsesc lui **Mafia** pentru a fi considerat

RPG? Ambientarea? Nu, pentru că jocuri ca **Deus Ex** sau **Outcast** ne demonstrează că un RPG nu trebuie să aibă neapărat o ambientare fantasy. Lipsa caracteristicilor și abilităților personajului? Nu, deoarece nu este suficientă introducerea conceptului de experiență și creștere a skill-urilor personajului pentru ca un joc să devină RPG. Păi așa, sexoasa Kate Archer ar trebui să fie considerată o eroină de RPG în seria **No One Lives**

Forever... Bine, dar prin ce se deosebește atunci, de exemplu, **Neverwinter Nights** de **Mafia**? Prin personaj. În **Mafia** intrăm în pielea unui personaj foarte bine conturat: Tommy Angelo, prin ochii, urechile și cuvintele sale vedem viața și situațiile diferite ale jocului. Nu putem modifica comportamentul personajului în timpul pasajelor cheie ale poveștii sale; ca spectatori ai Nașului ne așezăm comod pe canapea și trăim un fel de film interactiv. Total diferit este să-ți asumi rolul unui personaj, să-l miști după dorința personală, să fii ochii, urechile, gura lui, în fine să-ți asumi rolul său. Aceasta

este adevărata, autentică esență a jucării unui rol: în timpul unei partide pe calculator sau la masă eu sunt Gordon, mă mișc în lume vorbind și interacționând cu ea prin intermediul dorințelor, defectelor și virtuților mele, nu sunt un spectator pasiv al trăirilor altuia, nu sunt exilat în purgatoriul spectatorilor în momentele cheie ale unui eveniment lăsând controlul în seama unor păpușari ciudați.

Sigur că povestea lui Tommy Angelo este pasionantă, firul epic este țesut cu dibăcie, motivațiile și acțiunile sale te implică, dar nu sunt ale tale. Această abordare este ceea ce face ca **Mafia** să nu fie





☛ **DĂ-TE FRATE DIN VIZOR** că mă mănă deștu' trăgător și iese cu chejultis pentru U.S.



AAAȘA! Suspensorul l-am echipat... ooof, iar mi-au trosnit gacii în moalele fundului! ☛

un RPG și, mai mult, este chiar riscantă pentru jucător. Dacă Tommy Angelo nu mi-ar fi fost simpatic? Dacă mă enervam pentru alegerile lui pe care nu le agreeam? Dacă nu ar fi existat "transfer" între mine și personaj aș fi avut o cu totul altă opinie despre **Mafia**, o opinie negativă ca cea pe care o am despre alte jocuri în care personajele îmi sunt imediat antipatice. Dar sigur că nu acesta este riscul care paște jucătorii de CRPG, pentru că noi ne facem personajul și rareori îl vom crea antipatic!

Mafia mi-a mai sugerat alte două idei; înainte de toate centralitatea poveștii în orice joc video și importanța acesteia. Fie că personificăm un caracter, fie că ne asumăm rolul în coloana centrală a jocului, va rămâne povestea, urzeala narativă care, complexă ca o pânză de păianjen sau dreaptă ca un pumnal ne introduce într-o lume a fanteziei, ne pasionează, ne implică. Cât de trist și de steril ar fi un joc cu o mare jucabilitate, cu o grafică spectaculoasă, o coloană sonoră minunată, dar cu o poveste banală. Câtă plictiseală am simți jucându-l, fiind incapabili de a ne urni emoțional în fața unei povești prost scrise, puțin inspirată și banală. O poveste bine făcută, bine scrisă și bine narată luminează orice joc, ne face să uităm problemele de interfață sau jucabilitate, ne face să uităm

acele texturi, poate prea simple și urâte, pentru că atenția noastră, fantezia noastră sunt răpite de lumea incredibilă care ne este povestită cu atâta măiestrie. Centralitatea și importanța poveștii ne conduc la o ultimă reflexie: legătura indisolubilă între un joc bun bazat pe o poveste excelentă și inevitabila consecință ca el să fie numai în singleplayer.

Îmi aduc aminte, acum mult timp se discuta despre moartea prematură a formulei singleplayer-ului. Prin îmbibarea cu conexiuni gratuite, MMORPG, Battle.net se credea că viitorul este al internetului și jocurile singleplayer erau privite cu un pietism imbecil, ca jocuri castrate de adevăratul, unicul mod: multiplayer-ul. Cred că industria jocu-

rilor video, atât pentru PC cât și pentru console, atât pentru genul RPG cât și pentru celelalte genuri se recrează, se reformulează, singleplayer-ul se întoarce ca formulă unică pentru crearea unui joc care să pasioneze și să implice prin poveste, dăruind emoții pe care nici o partidă multiplayer nu o va reuși vreodată. Este suficient să vezi rafturile dintr-un magazin de jocuri video pentru PC sau console, capodoperele, jocurile care se vând în sute de mii de exemplare sunt 99% jocuri singleplayer, având în spate o poveste complexă și bine construită. Sigur că nu este alb fără negru, Battle.net f ă r ă

Planescape Torment, UT 2003/04 fără **Mafia**... din fericire există perle care unesc ce este mai bun în cele două lumi, de fapt, nu, există o perlă unică și aceasta poartă numele de **Neverwinter Nights**...

BePe HașDeDeu

cipri@pcgames.ro



2 Games
Award
Action
4/2001

Clive Barker's Undying

Civilization 3

După multe rătăcirii, conceptul lui Civilization a ajuns iarăși pe mâini bune! Datorită lui Sid Meier, **jocul ne face aceeași plăcere ca întotdeauna.**

Nu vă place
Archer? E p
mofturoasă,
plină de fițe?
urmați-l pe vâ
de fantome Pa
Galloway, în per
său printr-o **lume**
demonilor perfec

Dungeo

încredere în nimeni pe lume?

Potrivit manualelor de psihologie,
paranoia este iluzia patologică

Neve

Noul joc
al celor
de la Bioware
aruncă în aer
standardele
consacrate
și încearcă marea
cu degetul



În atenția tuturor celor care nu vor să piardă ocaziile importante care li se oferă!

Se apropie un eveniment de top al toamnei bucureștene: Târgul Internațional GAUDEAMUS. Între 17 și 21 noiembrie, vă așteptăm oricând la una dintre următoarele adrese: Pavilionul Central Romexpo sau www.gaudeamus.ro.

Din ofertă:



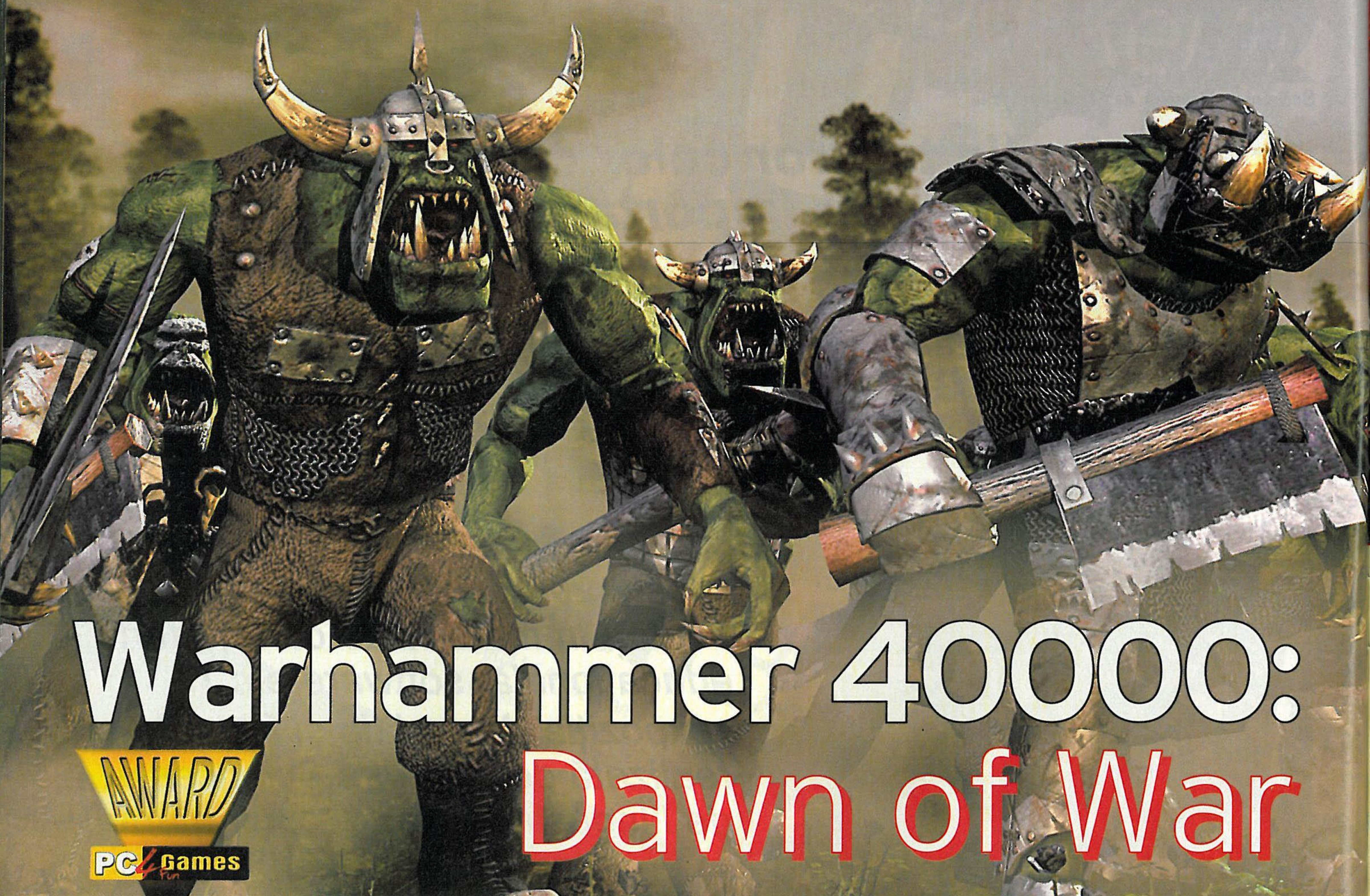
- peste 200 de standuri (ultimele noutăți în materie de carte, ofertă educațională, software etc.)
- expoziția „Materiale și forme”, realizată de Cite des Sciences et de l'Industrie - Paris (chiar merita!), în premieră în România!



- Internet Cafe non-stop
- o companie cu adevărat selectă, vedete care vor rămâne: poeți, esești, prozatori, jurnaliști, artiști
- o atmosferă unică, despre care îți vei aminti întotdeauna cu plăcere



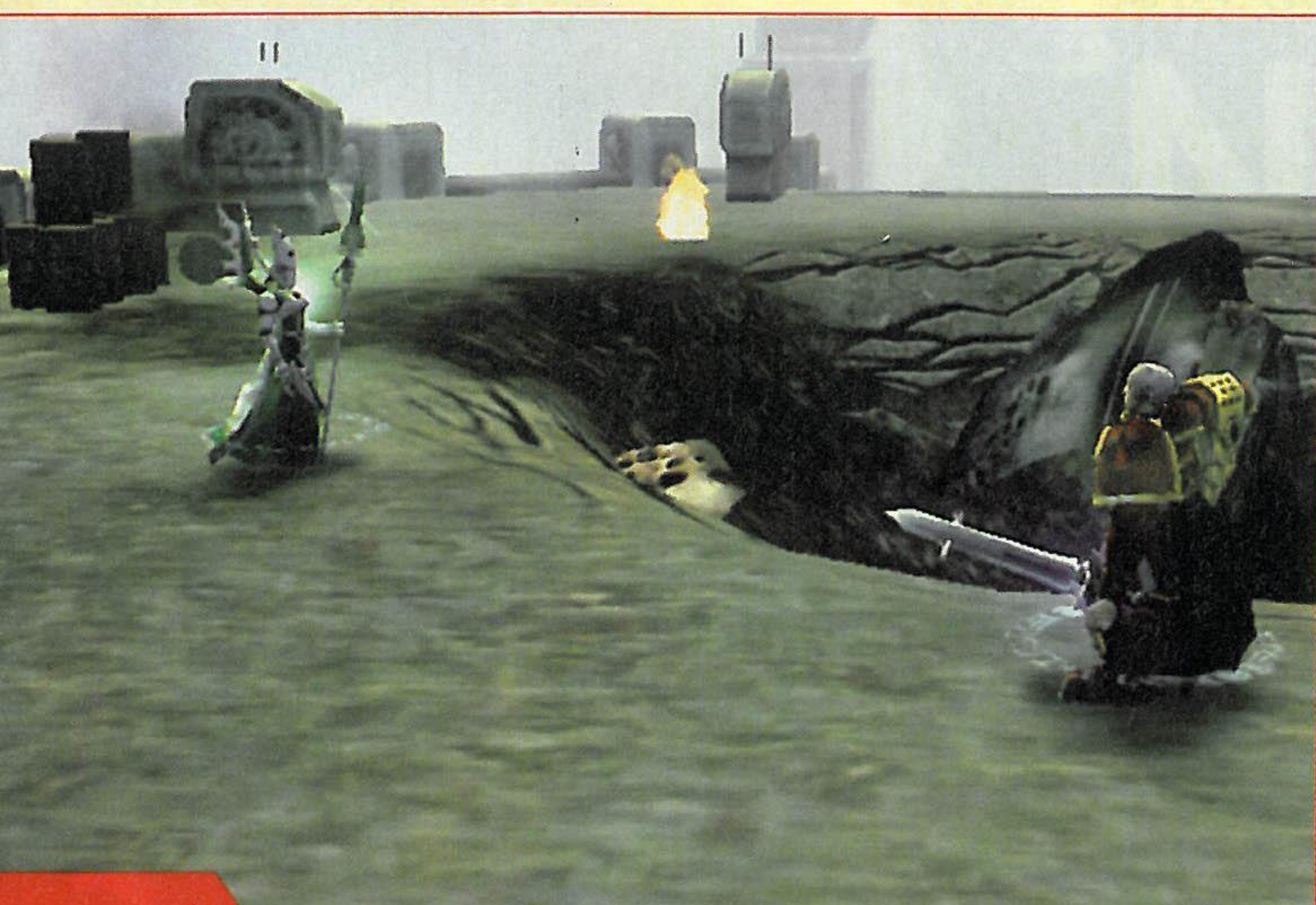
- Miss Lectura, care se va afla cu siguranță printre vizitatoarele târgului. Nu uita să-ți treci în agendă o veritabilă fiesta a cărții!



Warhammer 40000: Dawn of War



Sincer, nu m-aș fi așteptat niciodată de la un asemenea joc să îmi trezească din nou pofta pentru RTS-uri, mai ales acum, într-o perioadă destul de anostă în care doar titluri precum Codename Panzers sau Rome: Total War mai scot nasul la lumină. **Seria Warhammer este adresată mai mult devoratorilor de board games, cu miniaturile lor cu tot, prezența acestora pe ecranele noastre fiind, de cele mai multe ori, una mediocră; totuși, iată cum o firmă ca Relic poate scoate, peste noapte, un joc genial din piatră seacă.**



E Ei bine, nu chiar din piatră seacă. Universul Warhammer este unul deosebit de vast, îmbinând cu succes (pentru unii) elemente de fantasy (orci & stuff) cu science-fictionul clasic, desfășurat într-un viitor foarte îndepărtat, beneficiind, de altfel, de tehnologii la fel de îndepărtate. Luând în calcul ce imaginație „bolnavă” a avut omenirea de-a lungul ultimelor secole în ceea ce privește industria de armament, ne e destul de greu să punem cap la

cap și să încropim o imagine a jucăriilor ce populează depozitele militare la începutul mileniului 41. Cu toate acestea, producătorii au reușit să creeze o lume purtată prin milioane și milioane de războaie, care nu cunoaște altceva decât sângeroasa artă a războiului.

Din cele zece rase disponibile în clasicul board game (atât de clasic și de iubit, încât milioane de oameni îl joacă), Relic s-a oprit asupra celor mai populare și mai îndrăgite: The Space Marines, cla-



☛ **UNDE-S DOI, PUTEREA CREȘTE!** Unde-s j'de mii, e jale mare.

sicii reprezentanți ai viitorului unei umanități aflate în degringoladă, care posedă trupe foarte versatile și care au acces atât la vehicule devastatoare precum și la cea mai bună infanterie din joc; Enigmaticii Eldari, ce posedă o tehnologie deosebit de avansată, sunt versați în atacuri surpriză, beneficiind în același timp de unități specializate; Orcii cei verzi ca iarba sunt brutali, după cum ne-am obișnuit cu ei de-a lungul trend-ului pornit de Tolkien, iar forțele lor vaste pot copleși adversarul în atacuri masive; last but not least, forțele Haosului, nimeni alții decât Space Marines care și-au trădat Împăratul și care au fost corupți de Zeul Sângelui, dispun, pe lângă o infanterie puternică, de suportul unor creaturi demonice. Fiecare dintre aceste facțiuni posedă o personalitate distinctă, mulțumită în primul rând motorului grafic de nota zece. Astfel, avem parte de unități foarte bine detaliate (acest lucru putându-se vedea cu ochiul liber folosind funcția de zoom), cu un design original, dar și foarte bine animate, ce mai, ca la carte. În plus, efectele audio și speech-urile fiecărei rase sunt deosebit de reprezentative. Până și modul în care fiecare își construiește clădirile este interesant. De exemplu, în timp ce orcii își primesc structurile „balotate” în mormane de



☛ **BĂIEȚI, ASCULTAȚI LA MINE!** Cineva mi-a furat acadeaua! O vreau înapoi!!!

asupra Space Marinilor (din păcate).

Campania singleplayer, relativ scurtă, ne oferă doar 11 misiuni, dar și o grămadă de nervi din cauza finalului său abrupt și a lipsei a cel puțin trei campanii. Povestioara din *Dawn of War* se desfășoară pe planeta Tartarus unde un grup de elită al forțelor imperiale este chemat pentru a investiga o invazie a orcilor. Pe

lângă o luptă aproape nesfârșită cu aceștia, zeloșii noștri Marines intră într-un mic „conflict de interese” cu eldarii care, la rândul lor sunt pe punctul de a descoperi ceva sinistru, acel „ceva” căutat cu disperare de legiunile Haosului. Campania se dovedește un foarte bun tutorial în ceea ce privește Space Marinii, învățându-ne atuurile și slăbiciunile acestora împotriva celorlalte trei rase. Perso-

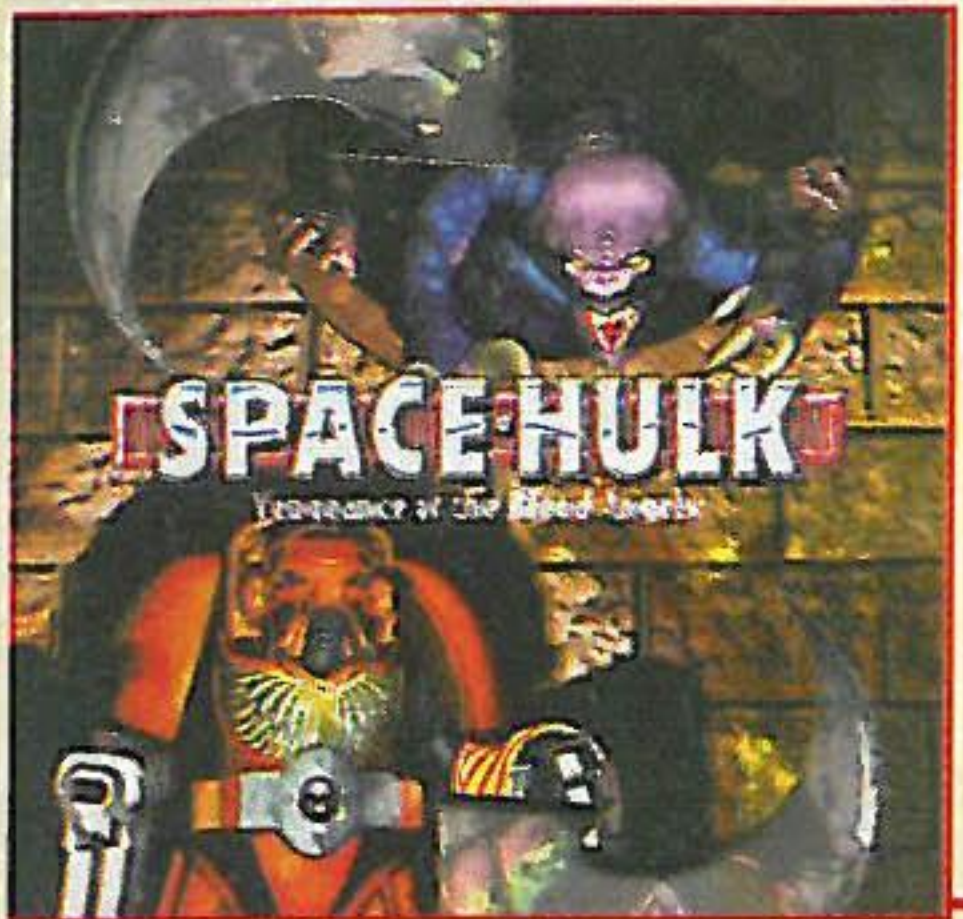


☛ **AVATARUL CÂINELE ROȘU** se îndreaptă amenințător spre Ghencea.

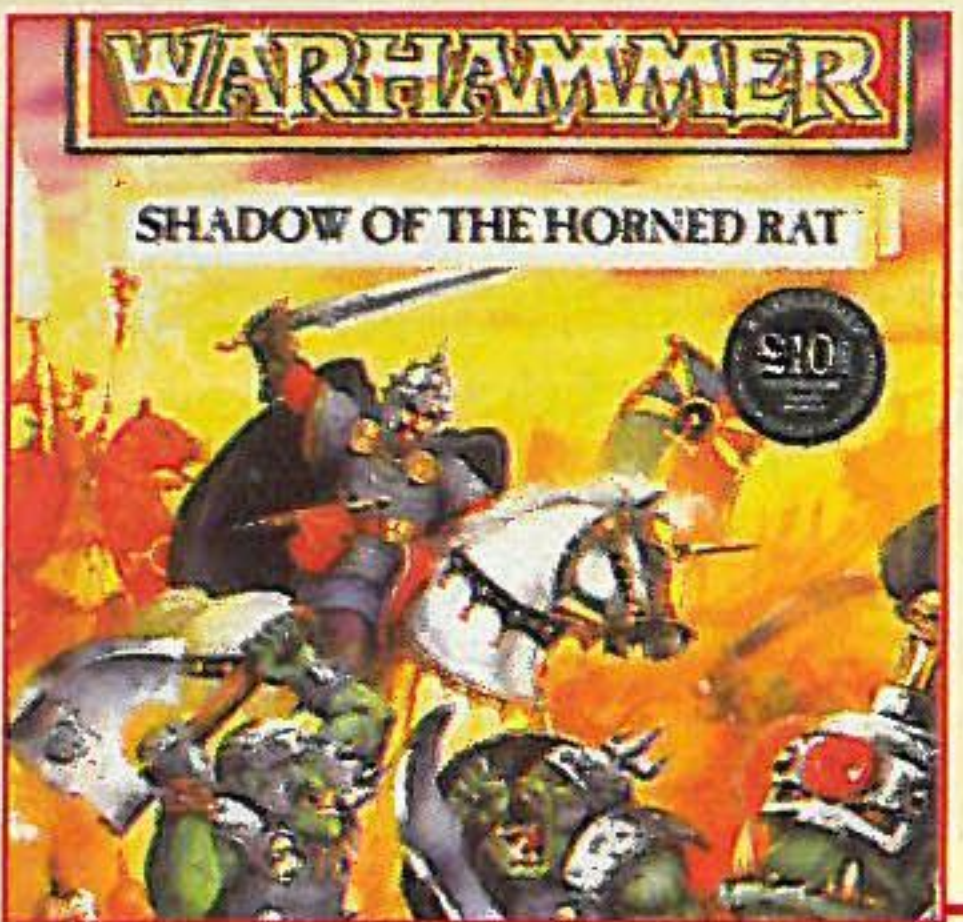
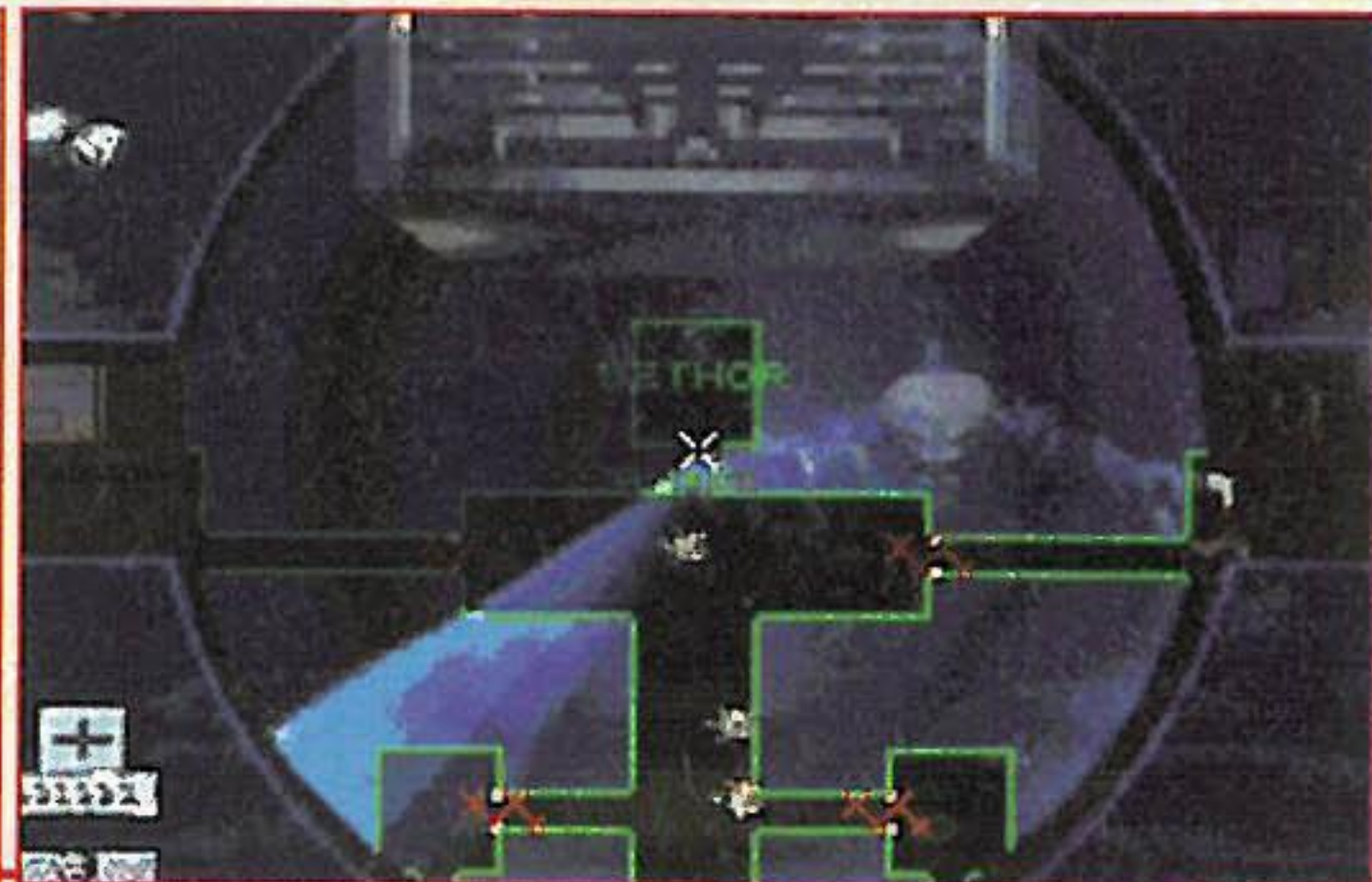
Universul WarHammer pe PC



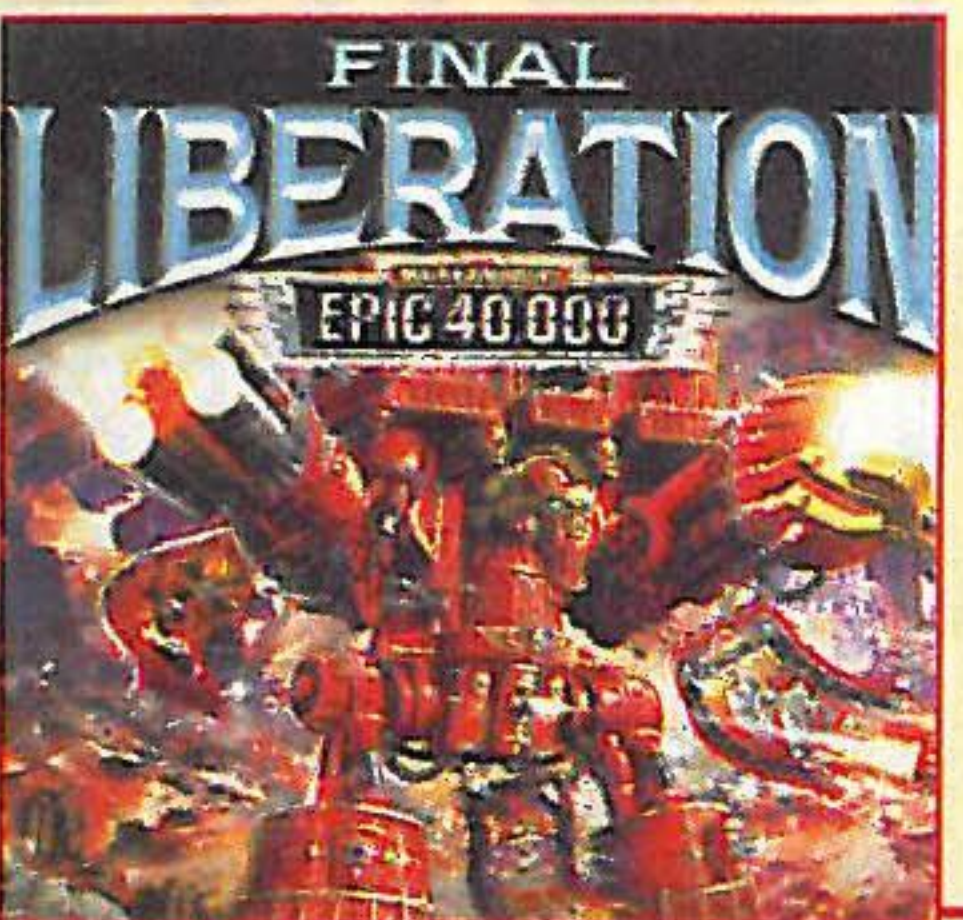
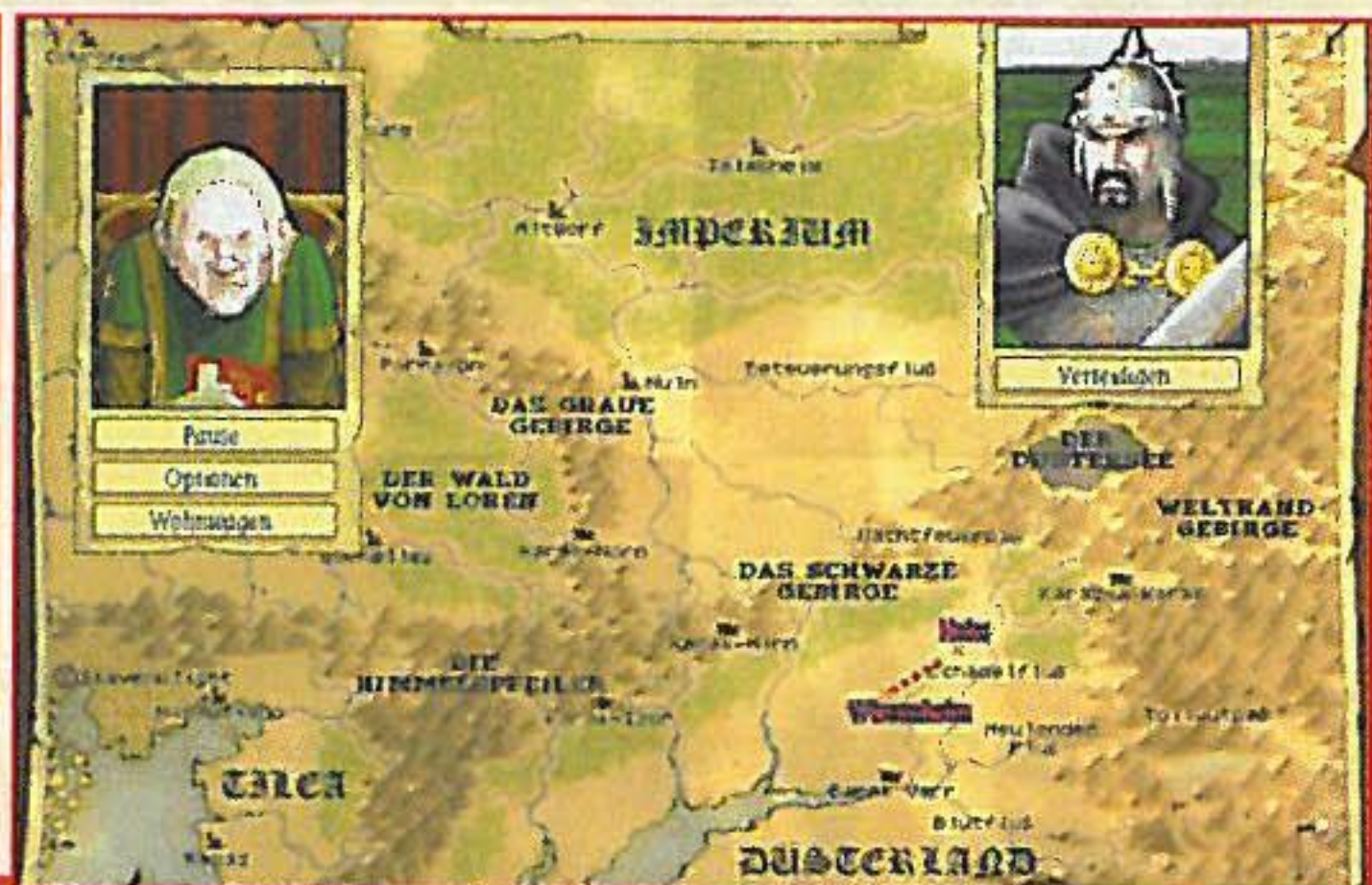
Space Hulk (1993, EA) a fost primul joc pentru PC bazat pe universul Warhammer al companiei Games Workshop sau mai precis pe aripa futuristică a acestuia – **Warhammer 40,000**. Dintr-o perspectivă first-person sau una top-down, trebuia să comanzi simultan până la patru Marines, în misiunile lor de exterminare a Gene Stealer-ilor. Controlul se făcea în timp real, dar cu o opțiune limitată de "freeze time" pentru emiterea ordinelor tactice.



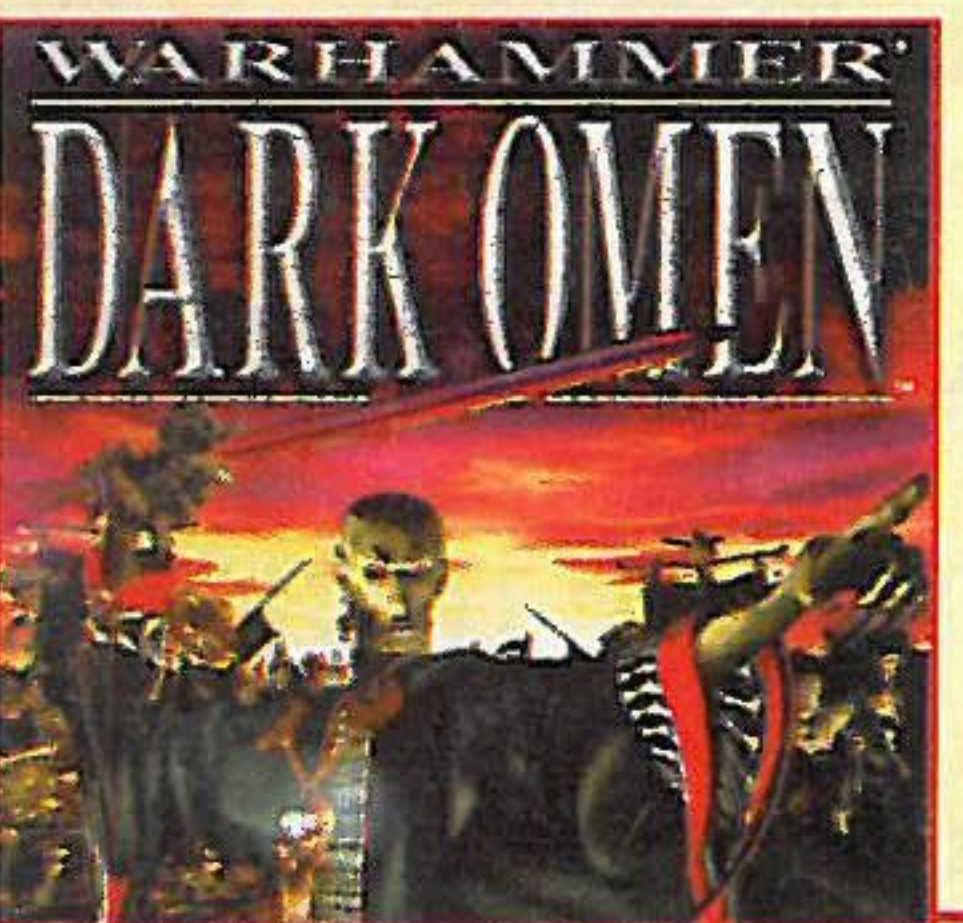
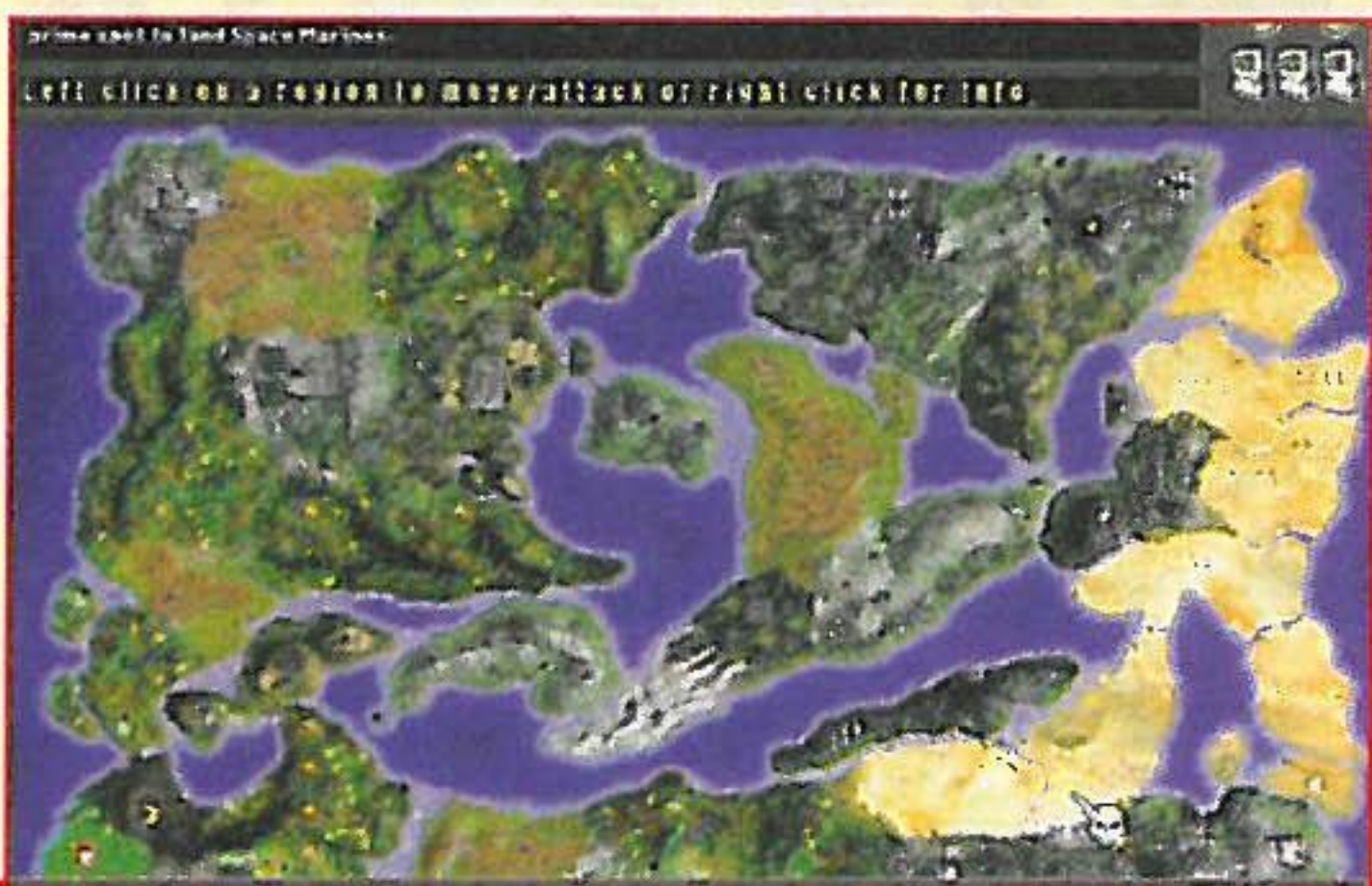
Space Hulk: Vengeance of the Blood Angels (1995, EA) a continuat cu succes producția celor de la Electronic Arts, din aceeași perspectivă de first-person shooter și cu un puternic accent pus pe partea tactică. **SH:VBA** mai îngloba elemente de RPG și strategie tipice jocurilor table-top **Warhammer 40K**, punându-te în postura de Terminator Space Marine. Odată cu terminarea misiunilor, puteai avansa până la rangul de comandant al unei trupe de zece Terminatori.



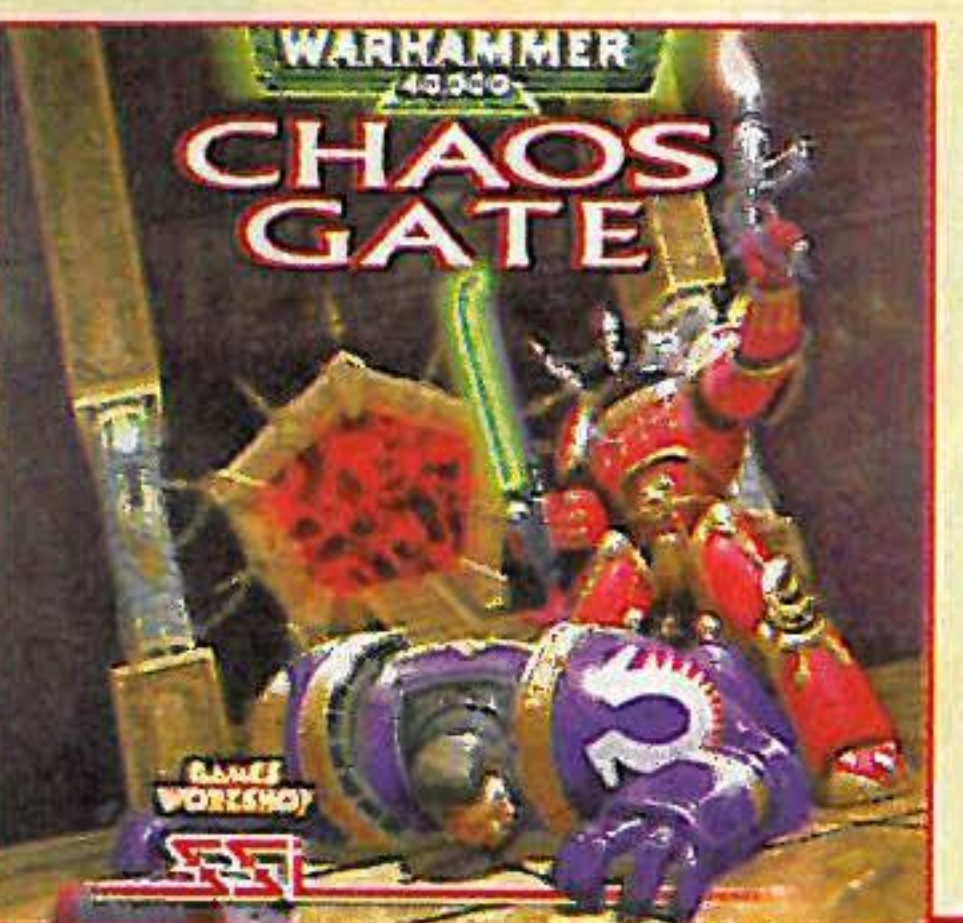
Warhammer: Shadow of the Horned Rat (1995, Mindscape) era o strategie cu infuzii RPG'istice care ar putea aminti astăzi de seria Myth, fiind ambientat în clasicul univers Warhammer (fantasy). Deși puteai juca doar de partea oamenilor, **SoHR** oferea o doză zdravănă și grea de strategie tactică, de-a lungul a peste 40 de misiuni în care înfruntau armatele demonului Horned Rat, ajutat fiind de o mulțime de eroi și vrăjitori puternici.



Warhammer Epic 40,000: Final Liberation (1997, SSI), prima strategie veritabilă plasată în universul Warhammer 40K, a fost un real succes printre fanii jocurilor talbe-top, în parte și ca urmare a opțiunilor multiplayer pe care le includea. Gameplay-ul turn-based permitea un control precis al soldaților Imperiali, tancurilor, hover bike-urilor și roboților colosali, însă grafica fadă nu se ridica tocmai la calitatea de ansamblu a lui **Final Liberation**.



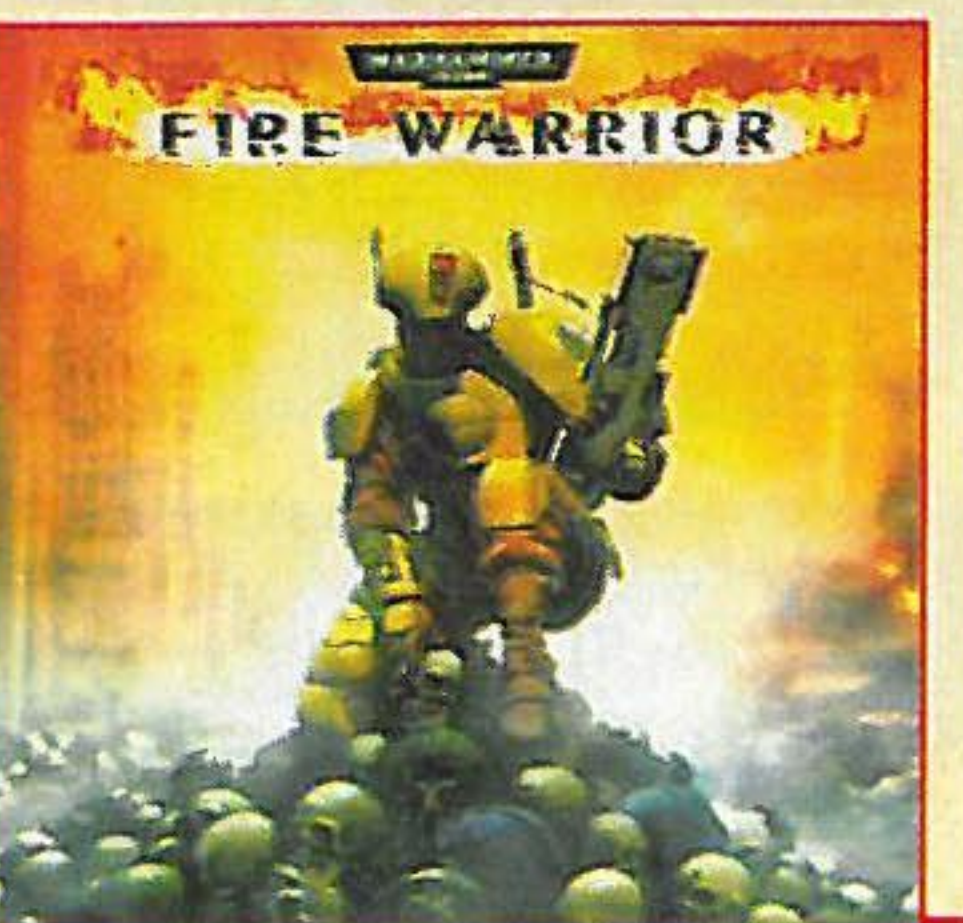
Warhammer: Dark Omen (1998, EA) este sequel-ul lui **Shadow of the Horned Rat**, purtând sigiliul aceleiași echipe producătoare de la Mindscape. Spre deosebire de prima parte însă, **Dark Omen** a devenit mult mai popular printre fanii Warhammer, mulțumită unei grafici și gameplay clar îmbunătățite, a inconfundabilei sale interfețe stilate și a poveștii care se derula printr-o serie de cut-scenes cu dialoguri similare (ca prezentare vizuală) celor din **Starcraft**.



Warhammer 40,000: Chaos Gate (1998, Mindscape) poate fi asemuit cel mai bine cu primele titluri din seria UFO/X-COM, dat fiind conceptul său similar de joc și sistemul de luptă tactică turn-based care te pune la cârma unei trupe de Chaos Space Marines înarmați după pofta inimii fiecăruia. Lipsa opțiunii de hot-seat a scurtat întrucâtva durata sa de viață, însă **Chaos Gate** e recunoscut ca o transpunere reușită a confruntărilor din jocurile table-top.

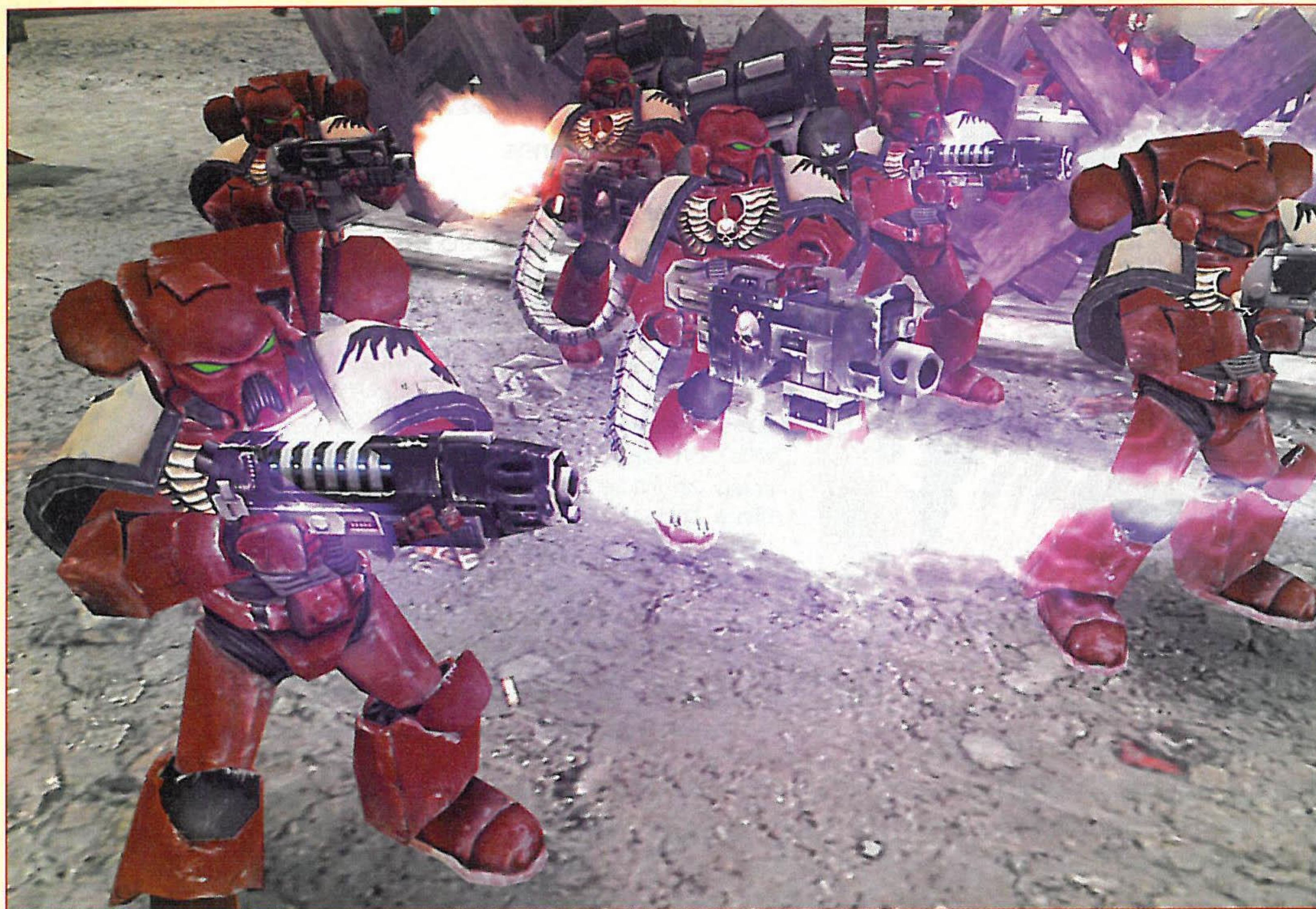


Warhammer 40,000: Rites of War (1999, SSI) e cea mai recentă strategie turn-based bazată pe universul celor de la Games Workshop, rotunjind palmaresul venerabililor Strategic Simulations. **Rites of War** se inspiră din seria **Panzer Generals**, aducând totodată o schimbare de peisaj, prin punerea rasei Eldar la cheremul bunului simț tactic al jucătorului, în încercarea de izgonire a Imperiului (oamenilor) din Maiden World și redobândirea anticelor artefacte.



Warhammer 40,000: Fire Warrior (2003, THQ) este, de departe, cea mai patetică transpunere a universului Warhammer 40K pe PC, fiind un shooter sub-mediocru portat direct de pe PS2. Încă o dată, te revoltă împotriva Imperiului, dar din perspectiva solitară a unui războinic Tau pierdut într-un scenariu haotic, de o incoerență halucinantă... Nu că grafica, gameplay-ul sau AI-ul adversarilor din **Fire Warrior** ar fi mai strălucite, la urma urmelor.





AVEM ECHIPĂĂĂ, avem valoareee, avem și bonuri de mâncareee!!

najul principal, un Commander pe numele său de față Gabriel, este deosebit de plăcut prin caracterul său „din topor” și lipsa de milostivire. Campania în sine nu este una prea strălucită, misiunile fiind liniare și rezumându-se la „fă-ți baza, scoate pe bandă unități, dă-i în gură adversarului”. Cu toate acestea, unele misiuni prezintă totuși un anumit grad de diversificare, cum ar fi apariția unor trupe imperiale aliate care îți protejează baza împotriva unei invazii a orcilor, în timp ce tu ești plecat pe coclauri la vânatoare de căprioare... err... inamici.

Campania se dovedește însă a fi foarte, FOARTE scurtă (am terminat-o într-o zi, fără să folosesc opțiunea de load) și deosebit de convențională, fiind floare la ureche pentru veteranii RTS-ului. Povestea, măcar, este una bună și ni se arată în toată splendoarea ei, prin intermediul unor dialoguri și cutscene-uri între misiuni (metoda împrumutată, se pare, din Warcraft 3).

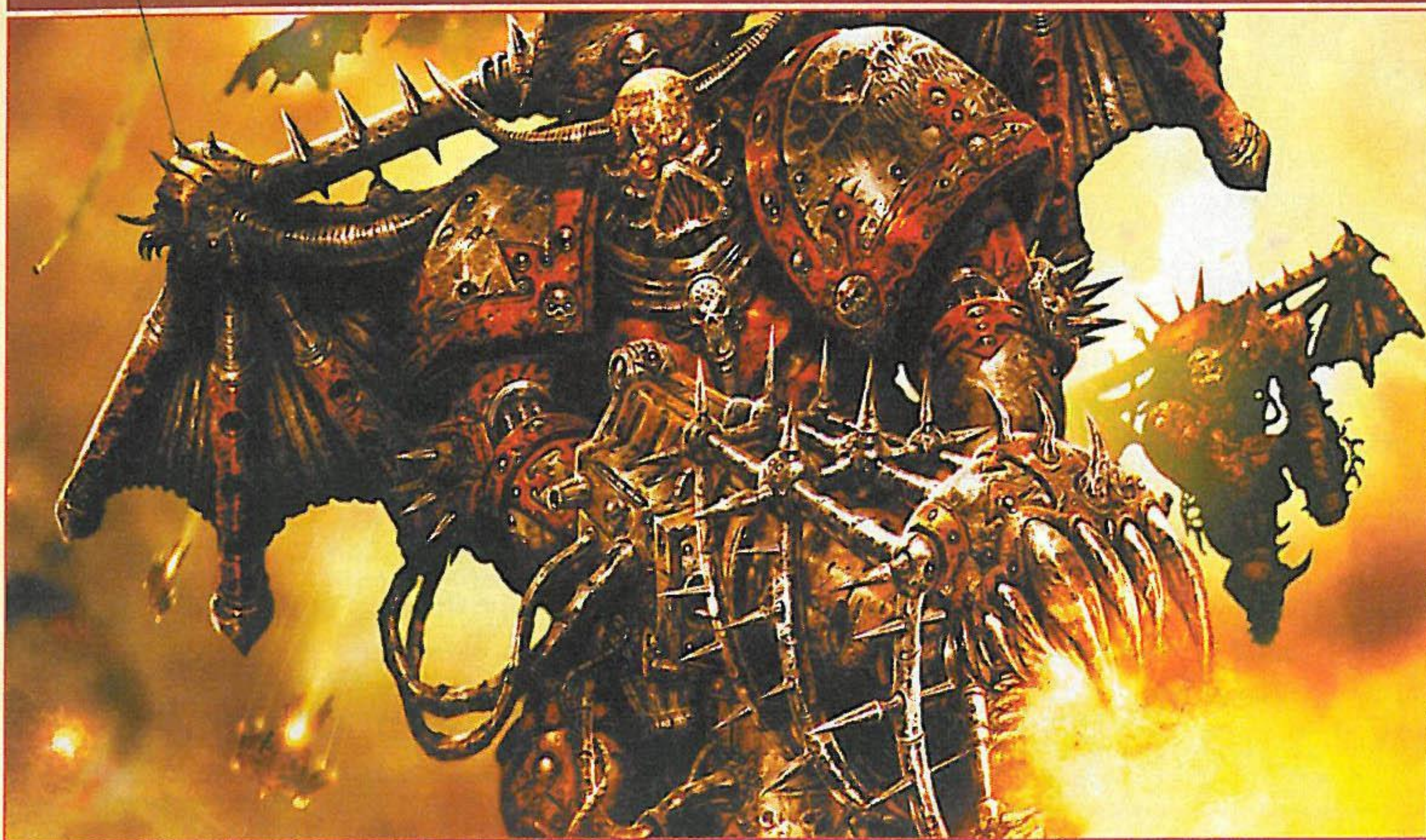
În afara campaniei, jocul oferă patru tutoriale distincte, pentru fiecare rasă în parte. Aici am fost puțin dezamăgit să găsesc același advisor pentru toate rasele, cu toate că mă așteptam să găsesc un orc cvasi-inteligent care să-mi

zbiere în căști cuvinte de laudă, într-o engleză numai de el știută. Oricum, rolul acestor tutoriale este unul salutar, ele reducând semnificativ timpul pierdut cu analiza strategiilor fiecărei rase în parte. Cu toate acestea, pentru a deveni un adevărat master specializat, va fi nevoie de multe ore și multă muncă, iar faptul că fiecare rasă posedă o grămadă destul de respectabilă de abilități speciale, upgrade-uri și alte elemente specifice, poate însemna încă zeci de ore petrecute în fața monitorului.

Una dintre realizările de marcă ale jocului este metoda prin care producătorii reușesc să implementeze câteva dintre elementele cheie ale board game-ului în varianta PC. Par exemple, o bătălie reușită implică de fiecare dată controlul deținut asupra unor puncte strategice ale hărții, un concept abstract care ia formă prin prezența pe hartă a numeroase beacon-uri. Acestea pot fi cucerite prin intermediul infanteriei, ele aducând o creștere constantă a income-ului de resurse (requisition resource), necesară practic în toate aspectele administrative ale jocului. Ca o transpunere a realității în joc, cu cât deții mai multe puncte strategice, cu atât facțiunea ta va fi mai



Forces of Chaos, Space Marines, Orks și Eldars



Chaos Space Marines

Cândva membri onorabili ai trupelor imperiale de Space Marines, acești eretici și-au abandonat Împăratul și au căzut de bună voie în slujba diabolicilor Chaos Gods, râvnind la nemurirea ce le-a fost promisă. Ei sunt avangarda forțelor haosului, luptând orbește alături de tovarășii lor posedăți, de terifiții Horrors și încarnarea cea mai de temut a lui Khorne (zeul războiului și masacrului): demonul înaripat Bloodthirster, înalt de zece metri, care despică, strivește și decimează armate întregi de "infideli". Aceste forțe sunt conduse de un Chaos Lord a cărui cea mai de temut armă sunt abilitățile sale ce-i conferă puteri supranaturale și inspiră o teroare paralizantă în rândul inamicilor săi. Acestea sunt Forțele Haosului, puternice, devastatoare, dar și extrem de scumpe.



Space Marines

Trupele de Space Marines sunt întruchiparea Sardaukarilor: soldați de elită căliți în focul celor mai crâncene lupte, modificați genetic, condiționați psihic și loiali Împăratului până la moarte! După ce au fost grav răniți în luptă, unii Space Marines sunt practic îngropați de vii în armura roboților Dreadnoughts, pe care îi cârmuiesc cu același devotament, printre rămășițele mașinărilor și clădirilor inamice. În fruntea fiecărui detașament (Chapter) se află un Force Commander veteran – un adevărat model de eroism pentru infanteriștii, Terminatorii, healer-ii și scholar-ii imperiali. Trupele lor au capacitatea de a se adapta rapid la specificul bătăliei, putând fi aruncate aproape oriunde pe câmpul de luptă și beneficiind de suportul unei sumedenii de vehicule și chiar de bombardamente orbitale.



Orks

Însetați de sânge, frenetici, sadici, spurcați, verzi, câtă frunză și iarbă – ei sunt orcii, cea mai răspândită și sălbatică rasă din galaxie! Spre fericirea adversarilor lor, însă, hoardele de orci se încaieră deseori între ele, cu aceeași brutalitate nestăvilită pe care o manifestă în timpul oricărei invazii. Imensele lor armate se strâng la chemarea Warboss-ului: cel mai mare, negru și fioros dintre orci, ajuns la dimensiuni respectabile în urma nemăratelor lupte prin care-a trecut. El este cel care insuflă o oarecare coerență în rândul celorlalți orci, de la Choppa Boyz și Shoota Boyz până la veteranii Nobz – care la rândul lor capătă putere și corpolență cu fiecare bătălie câștigată, transformându-se sub îndrumarea Warboss-ului în adevărate furtuni sângeroase și distructive.



The Eldar

O rasă antică, misterioasă și cu puteri mentale de temut, The Eldar sunt urmașii unui vast imperiu apus, care-și păstrează în schimb puterea și tehnologia avansată de altădată – fiind capabili să călătorească în cele mai îndepărtate colțuri ale galaxiei în doar câteva clipe, la bordul giganticelor nave Craftworlds. Unitățile lor Farseers, Warlocks și Bonesingers sunt de neîntrecut în folosirea abilităților mentale, fiind capabile să încline sorții izbânzii în favoarea trupelor de infanterie Guardinas și Rangers. Însă, cea mai redutabilă unitate a lor este Avatarul lui Khaine (zeul Eldar al războiului), ce poate fi chemat în bătălie doar prin oferirea unui sacrificiu. Simpla prezență a Avatarului insuflă semenilor săi puteri nebănuite, amintindu-le de trecutul lor glorios, pentru a cărui reînviere luptă cu toată dăruirea.





CE SE VINDE AICI, MĂI? Iar a venit transportul cu "făină" din Moldova?

îndreptătită în a-ți oferi suport material de pe orbită, suport ce constă în trupe și clădiri. Aceste puncte strategice pot fi, bineînțeles, recucerite de adversar, însă putem construi clădiri exact deasupra lor (Listening Posts), care la rândul lor pot fi upgradeate pentru a ne oferi, pe lângă un income mai mare de resurse, și diverse structuri defensive. În afară de punctele strategice, harta ne mai oferă diverse locații de interes, denumite relics. Capturarea acestora ne oferă acces la cele mai puternice unități și upgrade-uri din joc, plus un nou boost în ceea ce privește resursele. Cucerirea tuturor relicvelor de pe hartă îți asigură victoria, însă putem oricând

purcede bărbătește „the old classic way”, măcelărind totul în cale.

O mare parte din strategia jocului ni se arată pe câmpul de bătălie. În ciuda faptului că vom ajunge să avem acces la unități devastatoare (după mult chin și sudoare), **Warhammer** oferă, în mod surprinzător, un echilibru „țepăn” între unități, încurajându-ne să folosim foarte multă infanterie, în dezavantajul vehiculelor scumpe și pretențioase. Așadar, infanteria este sufletul oricărei armate, iar upgrade-urile ce pot fi făcute le transformă, de-a lungul unei partide, în adevărate mașinării de luptă. Între diversele tipuri de infanterie, există o diver-

sitate foarte mare pe care numai DoW a reușit să o ofere. Practic, pornim cu un squad de patru-cinci unități care se comportă ca o singură unitate, dar căruia îi putem oferi un set de advanced weapons. Astfel, două squad-uri identice la început pot ajunge să fie total diferite, unul specializat împotriva infanteriei, iar celălalt împotriva vehiculelor sau a clădirilor. De asemenea, putem recruta lideri, care au un rol deosebit de important în micromanagementul luptei. Acești lideri oferă squad-urilor un boost al moralei, precum și diverse bonusuri în ceea ce privește damage-ul sau armura. Probabil, cele mai importante unități sunt eroii care pot fi atașați infanteriei și care posedă o listă destul de rezonabilă de abilități unice. Exceptând faptul că eroii se descurcă foarte bine și pe cont propriu, avantajele pe care le oferă unităților din jurul lor sunt inestimabile.

Evident, suportul multiplayer este practic motivul pentru care acest joc a fost creat. Chiar dacă nu beneficiem de o cantitate industrială de hărți, numărul lor este absolut suficient pentru a oferi jucătorilor ore și ore de joc online sau prin rețelele locale. Este curios faptul că, la doar câteva zile de la apariția jocului, forumurile dedicate pe internet erau deja

OPINIE

Ce pot să spun?
Jos pălăria,
nene!



PAUL SĂRĂȚEANU

Evident, m-am declarat din start un uber sceptic în ceea ce privește **Warhammer 40,000**, mai ales datorită faptului că îmi susținusem cu tărie teoria conform căreia genul RTS este cam departe de a reveni în forță pe piața jocurilor cu ceva nou. Ei bine, m-am înșelat amarnic. Complexitatea acestui joc, complexitate ce se reflectă în speță printr-o simplitate halucinantă, gradul de atractivitate al gameplay-ului, grafica, toate acestea au făcut din bebelele lui Relic noua referință în domeniu.

pline de clanuri și clănuțele care mai de care dornice să își înceapă activitatea de cucerire a universului.

Warhammer 40,000: Dawn of War este, cu siguranță, motivul pentru care subsemnatul a început din nou să agreeze RTS-ul, după o perioadă de câțiva ani în care am avut parte doar de jocuri mediocre în domeniu. Sper doar ca acest titlu să primească din partea fanilor feedback-ul pe care îl merită cu prisosință.

PAUL LIQOEUR

paul@pcgames.ro

PC Games Forum
http://www.pcgames.ro/forums

Punctaj WARHAMMER 40.000: DoW

PRODUCĂTOR	Relic
PUBLISHER	THQ
DISTRIBUTOR	Best Computers
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	peste 16 ani

PRO & CONTRA

- + Grafică superbă
- + Multiplayer fascinant
- + Grija la detalii
- Singleplayer subțire

Grafică	92%
Sunet	90%
Gameplay	91%
Atmosferă	89%
Multiplayer	95%

92%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1.4 GHz	CPU - 2.2 GHz
Video - 64 MB	Video - 128 MB
RAM - 256 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
STARCRRAFT
WARCRAFT III



Full Spectrum Warrior



Conceput pentru slujirea trupelor Unchiului Sam, Full Spectrum Warrior este unul dintre cele mai atipice jocuri **cu care mi-a fost dat să mă întâlnesc.**

FSW este un third person shooter cât se poate de tactic, în care acționăm din pielea unui ofițer, care are sub comandă două echipe de soldați americani (codename Alpha Team și Beta Team, desigur). Dar haideți să scormonim puțin prin trecutul glorios al acestui joculeț ale cărui origini sunt foarte sănătoase.

Cerut, ca să nu spun comandat de armata americană

producătorilor de la Pandemic, prima versiune a lui FSW a fost concepută după un caiet de sarcini foarte precis, în scopul de a servi instrucției unităților pe terenuri din mediul urban. Aha, anti-tero, adică! Perfect adaptată pentru pregătirea trupelor, dar fără să zâmbească prea mult publicului larg, această versiune a servit unei a doua variante, mai ușor de mânuit și mai plăcută grafic, cu indicatoare multicolore

(pe care combatanții nu prea au timp să le bage în seamă pe teren), care simplifică mult lucrurile pentru niște amărâți de civili ce suntem. Publicat de THQ, jocul nu și-a pierdut nimic din design și am putea vorbi chiar despre un RTS third person, într-atât îți pune neuronii la încercare, trebuind să-ți gândești mișcările, să anticipezi și, în special, să observi înainte de a acționa. Un joc foarte cerebral pentru tagma sa în pano-

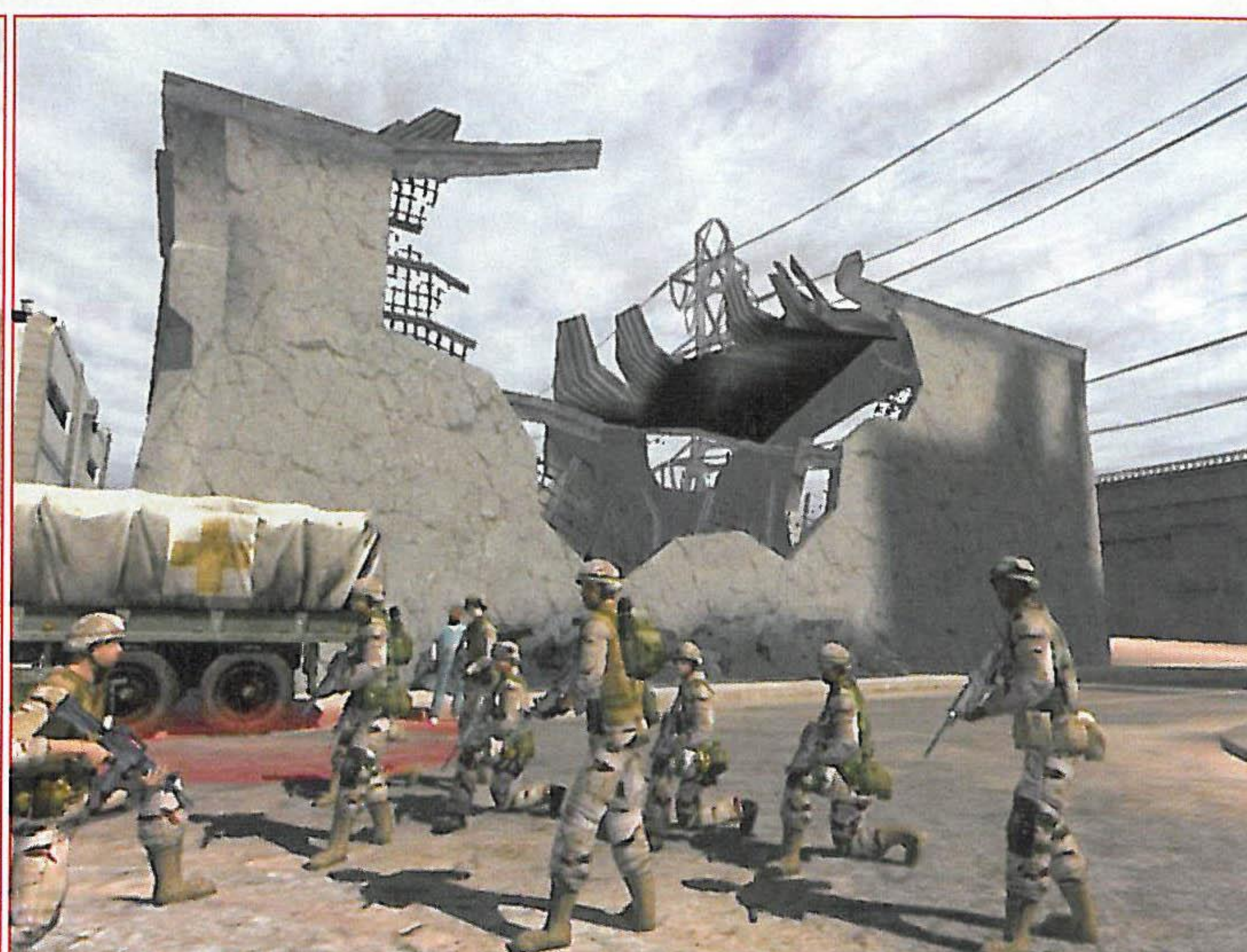


IOANIE, iar mi-ai luat genunchierele și în astea mi se zbârcesc rotulele de mici ce îs!

rama videoludică! Pandemic a preferat vederea third person în care nu-i controlezi direct pe soldați, dar le poți da ordine, le indici încotro să o apuce, dar nu folosești mouse-ul și tastatura ca să te agiți în locul lor. Ce-i trist este că fiecare camarad ucis îți lasă moșteniri grele pe cap, așa că va trebui să reduci la minim pierderile: doi soldați scoși din luptă și gata, misiunea a eșuat. Adio medik-uri, medici care te pândesc cu seringi picurânde sau bandaje aruncate prin colțuri! În aceste condiții, scoaterea la iveală a unui inamic pitic în spatele unui copac este mai grea decât mutarea unui bloc de beton, căci un atac frontal este nebunie curată. Dacă intri ca-n brânză, vei trezi cu siguranță interesul altor adversari, care se află prin preajmă. Ei, și? Parcă n-am mai văzut așa ceva, veți spune. De văzut, am văzut, dar AI-ul lui

FSW este unul bine făcut, cu foarte puține greșeli, fie acestea de partea aliaților, fie de cea a inamicilor. Un soldat care se plimbă ingenuu prin peisaj va sfârși prin a fi terminat repede, în timp ce unul care se ascunde cu dibăcie este foarte greu de atins. Ca să-l scoți din bârlog, trebuie să te folosești de viclenie, pentru că nu este suficient să arunci (ca în **Commandos**) un pachet de țigări ca să-l faci să iasă zglobiu la fum.

Folosirea abilă a celor două echipe este cel mai eficace mod de a ajunge la obiectivul fixat. Pentru aceasta, avem la dispoziție câteva manevre de bază. Ca să permitem unei echipe să se deplaseze fără risc în teren, putem deschide focul asupra adversarului și, chiar dacă știm că nu-l atingem, îi captăm atenția în timp ce camarazii noștri se plasează în poziții.



RÂNDUL UNUI! Fiți ceva mai flexibili, măi băieți că doar nu mergem la cimitir!

Cei patru membri ai Alpha Team deschid focul asupra inamicului, împiedicându-l să tragă asupra Beta Team, care este descoperită în acele momente. Această tehnică este eficace, dar ne expune oamenii și duce la epuizarea rapidă a muniției. Am folosit-o numai în cazuri de necesitate, tocmai pentru a evita situația tragică de a mă afla în plină luptă cu încărcătoarele goale! Avem însă la dispoziție și grenade fumigene și explozive, cu ajutorul cărora putem debloca momentele tensionate. Fiecare tip de situație cu care ne confruntăm ne oferă și câte o soluție tip; nu are sens să intru în detalii: tutorialul (care durează cam o oră!) oferă în special nofiților bazele luptei în mediul urban. Este bine de știut că atunci când un adversar nu este vizibil, timpul nu lucrează neapărat de partea noastră. Peri-

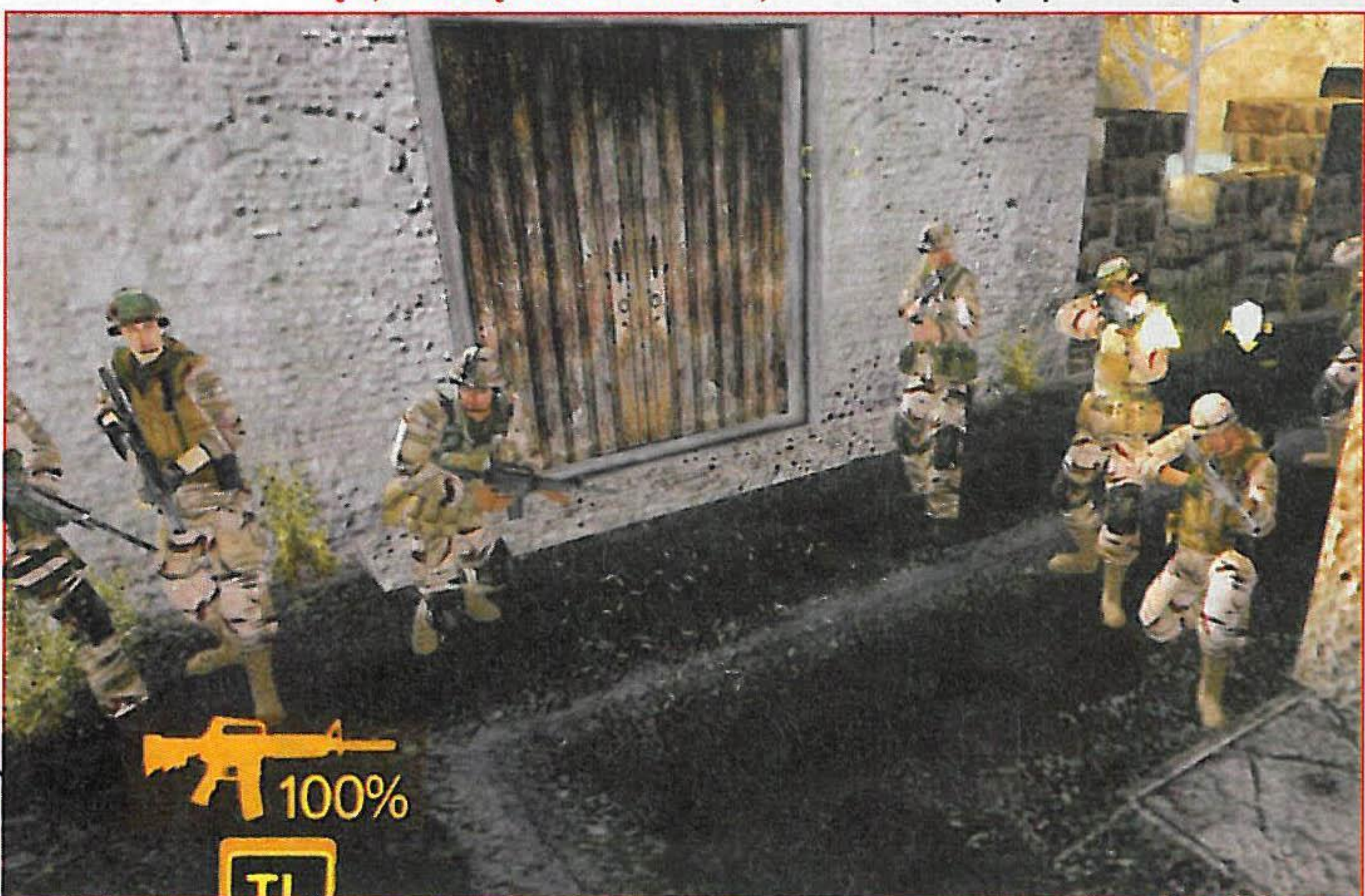
colul poate apărea în fiecare clipă și de oriunde și securizarea spatelui echipei A cu echipa B sau plasarea câtorva oameni la colțul unei străzi înainte de a înainta cu restul grupei, toate acestea sunt mișcări care vă vor intra repede în reflex. Și ar fi bine să se întâmple așa, pentru că în **Full Spectrum Warrior** nu facem decât așa ceva.

În cadrul armatei, rolul nostru este bine definit și toate misiunile pe care trebuie să le îndeplinim (în sfârșit, salvarea lumii sau a unor ostatici nu intră în meniu) sunt departe de cele cu care ne-am obișnuit. Scenariul jocului reconstituie 24 de ore – pline – din viața a opt soldați trimiși într-o zonă necucerită și care trebuie să îndeplinească misiuni deloc spectaculoase, dar utile, cum ar fi eliminarea unor lansatoare de rachete pentru deschiderea pasajului blindatelor sau întărirea unei

STAI AȘA, IOANE că la vals sunt cel mai cool din zonă! Sau...pardon, vrei o resuscitare?



AȘA, TRAGEȚI DE ACOPERIRE, că noi trecem pe piticului acușica!





așteaptă alt-
ceva decât...
peisaje arabe or-
dinare.

echipe SAS asediată de for-
țele lui Al-Afad (ambientul și de-
corurile arabe obligă!)

Abordarea este foarte originală
și, cum am mai spus, este tratată
cu multă seriozitate și realism,
ceea ce ne cam scoate din obiș-
nuința cotidiană. Mai aproape de
reflexie decât de măcel, **Full Spec-
trum Warrior** are șanse să te
prindă repede cu gameplay-ul
său în care-ți petreci mai mult
timp să-și iei toate precauțiile
necesare decât să tragi în tot ce
mișcă. Marea bubă a jocului este
însă chiar faptul că prea se insistă
asupra acțiunilor unei echipe de
infanteriști, prea ni se cere să ac-
ționăm în modul în care ar face-o
niște militari de carieră... jocul se
dovedește repetitiv, cum sunt, de
altfel, și operațiunile de luptă.
Diferitele situații cu care ne con-
fruntăm devin repede sistematice
și nu poți încerca manevre fante-
ziste în fața unui AI intransigent
ca o profesoară de școală de fete.
La prima intersecție aplici cum
poți ceea ce ai învățat (acoperi

stânga și înaintezi pe
dreapta). Eh, dar la cea de-a
patra intersecție înțelegi că prin-
cipiul este același: nu-ți mai scoate
nimeni din cap „rutina inter-
secției”! Campania singleplayer
este destul de scurtă și se termină
fără să ai impresia că măcar la
final faci lucruri diferite de cele de
la început... dar, în ziua unui
soldat obișnuit se întâmplă la fel:
ai nenumărate ocazii de a-ți găuri
pielea și puține momente în care
faci pe eroul.

Designul de nivel ne dă posi-
bilitatea să folosim uneori scurtă-
turi (consultându-ne GPS-ul), dar
acestea apar ca soluții principale
și nu ca opțiuni. Ești departe de
posibilitatea unei alegeri libere
între un bulevard înțesat de
mitraliere și o străduță de unde
poți ataca de pe flanc obstacolul.

Pandemic ne propune deco-
ruri bogate și de mărime consi-
derabilă, personaje bine modelate
și un frame rate impecabil pe un
calculator bunicel. Străzile Zekis-
tanului nu sunt prea variate și, cu
excepția câtorva interioare, nu ne

Animatiile sunt însă impresio-
nante. Fie că arunci o grenadă fie
că dai cu privirea pe o stradă,
totul este animat superb, ceea ce
contribuie la atmosfera jocului.
Mai spinoasă devine problema
multiplayer-ului, jucabil online,
dar limitat la doi jucători pentru
un mod cooperativ destul de
mediocru. Campania este iden-
tică cu cea din singleplayer, fieca-
re jucător având o echipă, cu cei
patru sau doi soldați pe care tre-
buie să-i controleze simultan.
Trebuie să-l protejezi pe „celălalt”,
să comunici bine și să aștepti ca
celălalt să staționeze pentru a
acționa. Această acțiune de tip
turn based, însă, nu ajută cu
nimic la dinamizarea unui ritm
destul de lent prin definiție. În
fine, sunt prezente încetinirile,
care ne permit să reluăm partida
în orice moment și să continuăm
misiunea ca și cum nimic nu s-ar
fi întâmplat. Ideea ni s-a părut
excelentă, mie și lui Paul, pentru
că după o avansare lentă dar
eficace în teritoriul arăbeștilor și o
plasare pe poziții ca și cloșca pe

ouă, avem neapărat nevoie de o
pauză de țigară înainte de a
plonja în acțiune.

Full Spectrum Warrior este
surprinzător prin combinația de
tactică militară și perspectiva
third person. Simplu de mânuir,
grație unei ergonomii bine gân-
dite și plăcute, jocul se dovedește
o nucă destul de greu de spart
pentru jucătorii novici certați cu
regulile militare ale luptelor de
stradă, iar imposibilitatea de a
controla direct soldații este destul
de frustrantă la început.

Din fericire, tutorialul este
foarte consistent și te ajută să vezi
toate nuanțele și să înaintezi chiar
cu plăcere în teritoriul ostil, cu
GPS-ul în mână, în căutare de
soluții.

Foarte inovatoare, abordarea
realistă a ansamblului își are latură
întunecată în situațiile repe-
titive și designul de nivel previzi-
bil. Dacă aveți nevoie de o pauză
după un FPS foarte intens, la
Call of Duty: United Offensive,
atunci **Full Spectrum Warrior**
poate fi alegerea cea mai bună.
Dacă nu le aveți nicicum cu tac-
tica militară, mai bine faceți-vă
ucenicia cu seriile **Hidden &
Dangerous** și **Silent Storm**.

BEPE HASDEDEU

cipri@pcgames.ro

PC Games Forum
http://www.pcgames.ro/forums

Punctaj FULL SPECTRUM WARRIOR

PRODUCĂTOR	Pandemic
PUBLISHER	THQ
DISTRIBUITOR	Best Computer
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	peste 16 ani

PRO & CONTRA

+ Gameplay tactic original	- Destul de repetitiv
+ Realizare	- AI inamic cam static
+ AI-ul aliat foarte bun	- Probleme cu camera

Grafică	85%
Sunet	81%
Gameplay	89%
Atmosferă	88%
Multiplayer	79%

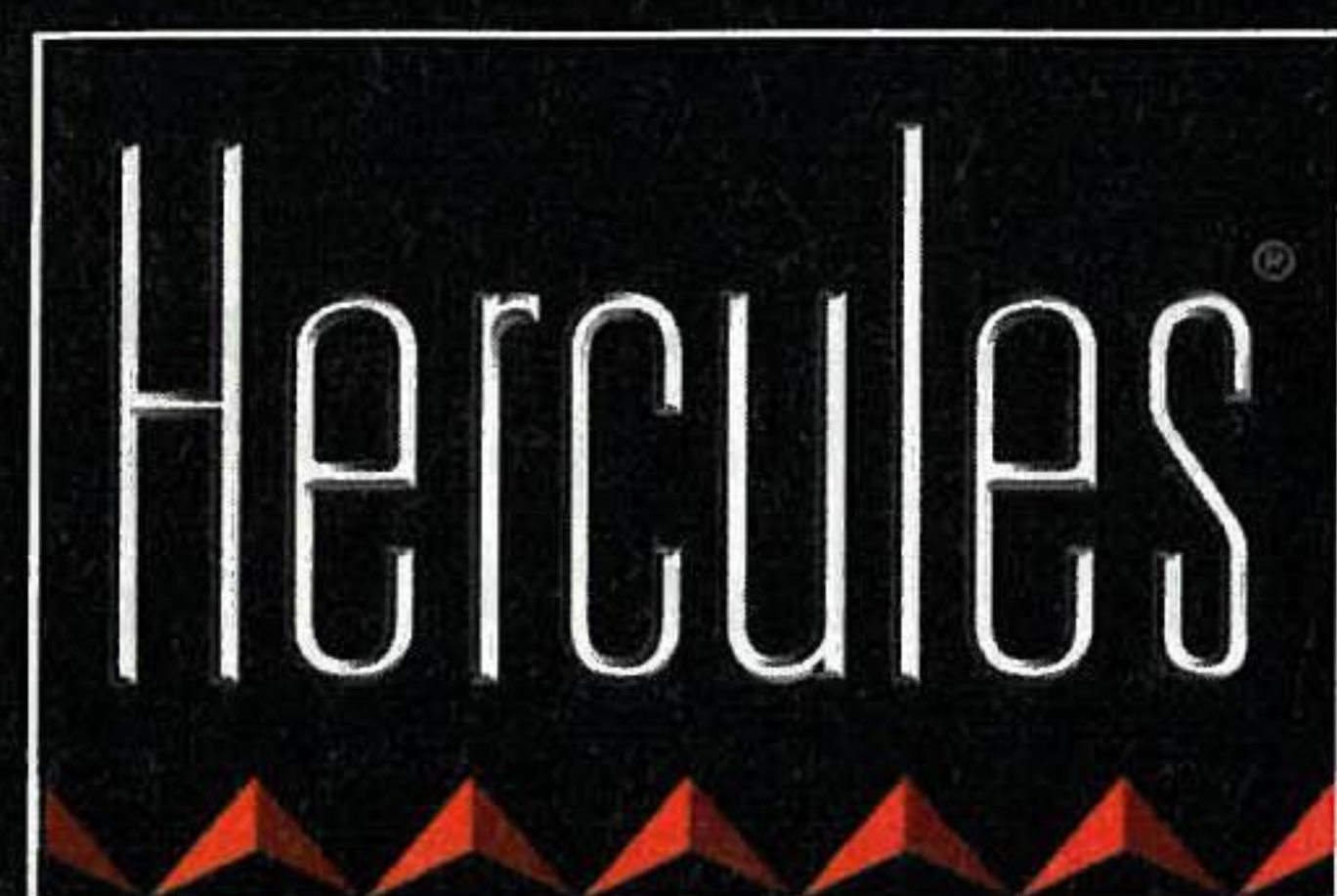
85%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1 GHz	CPU - 1.4 GHz
Video - 128 MB	Video - 128 MB
RAM - 256 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SILENT STORM



☛ **M4 5012...** Știi seria de la armă ca pe Tatăl Nostru, nu mă mai fă să intru în dubiu sub focul adversarului!



FII DJ.
FII DJ ADEVĂRAT.
FII DJ ADEVĂRAT LA UN PREȚ ADEVĂRAT.



DJ CONSOLE



panou spate



panou față

ACASĂ

LA PETRECERE

ÎN CLUB

Revoluționara Hercules DJ Console îți oferă acces la toate instrumentele unui DJ profesionist, fără a fi nevoie să cari lăzi de discuri. Doar conectezi laptopul sau PC-ul, niște boxe și începi. Dacă vrei, conectezi căștile sau microfonul și ești un DJ de nivel profesionist acasă, la o petrecere sau la club. Tot ce ai nevoie este aici!

- Plays Mp3's, WMA, .Wav, CD's
- Includes 24 bit sampling, 48KHz USB sound card
- 6 independent outputs - surround sound ready
- Stereo line inputs
- Midi in/out, General Midi
- Optical & co-axial SPDIF input/output
- Bundled with a large suite of DJ software
- Compatible with some other DJ software
- 43 assorted buttons, wheels, knobs, high quality ALPS faders

- Durable ABS plastic carrying case converts to slip-proof base, shoulder strap
- Phosphorescent keys allow you to see control surface in low light
- Loop sample, cue, match beats, cross fade, scratch, EQ, effects, change pitch, quick search for songs
- Monitor while playing, talkover attenuation
- 102dB ADC, 106dB DAC
- USB 2 & 1 compatible
- ASIO 2.0 compatible



THE HERCULES DJ CONSOLE...UNREAL!

149 €*

Unic importator:
 Ubisoft România
 Str. Siret nr. 95,
 Sector 1, București
 Tel.: 021-5690600
 Fax: 021-5690601
 e-mail: sales@ubisoft.ro

www.hercules.com

* Preț de vânzare recomandat. Nu include TVA

Produs disponibil în toate magazinele de specialitate

best
computers

DC
DEPOZITUL DE CALCULATOARE

Ultra PRO
Computers

SENORE
ROMANIA SRL

alliance
computers

divertaxo



Tribes: Vengeance

Foarte mulți dintre fanii seriei Tribes au fost destul de sceptici atunci când producătorii au anunțat că noul lor joc beneficiază de o parte singleplayer. **Chiar și așa, toți au așteptat cu înfrigurare ultimul joc al celor de la Irrational Games, mai ales că aceștia au în spate producții „bărbătești” ca System Shock 2 sau Freedom Force.**

După ce am jucat off-line câteva ore bune, am fost plăcut surprins să văd că nu trebuie să ne sperie singleplayer-ul acestui joc (evident, cu puținele excepții inerente), Irrational reușind cu succes să creeze o lume fantastică, în care diverse facțiuni Tribale se află în război perpetuu unele cu altele, plus o clasă Imperială care e în război cu toată lumea. Povestea ne este prezentată în așa fel încât noii jucători ce îmbrățișează universul Tribes nu sunt luați pe nepregătite, fiecare misiune introducând detalii specifice despre gameplay, despre facilitățile jocului, despre

tehnicele de control, derulând în același timp într-un mod simplu și plăcut povestea. În același timp, veteranii jocului nu vor avea impresia că participă la un tutorial copilăresc și simplist chiar dacă, uneori, provocarea pe care o oferă AI-ul nu se ridică la cea a unui adversar în carne și oase (mă rog... în carne și oase undeva departe).

Storyline-ul sare ca o minge prin timp, dezvelind într-un mod destul de interesant curente situații de pe scena politică a universului Tribes, punând jucătorul în diverse piei mai vechi sau mai noi, din trecut sau din viitor.

Pe scurt, vom juca rolul a două personaje principale, una bucată Principesă Imperială din trecut care este răpită de războinicii Triburilor, în timp ce în viitor interpretăm rolul fiicei acesteia care s-a întors în sânul călduț al Imperiului și luptă alături de aceștia. Dacă povestea jocului este destul de reușită, una dintre problemele majore de care m-am ciocnit (și asta, încă înainte de începerea propriu-zisă a acțiunii), a fost cut-scene-urile. Producătorii se lăudaseră inițial că acestea vor fi realizate cu un „Enhanced Unreal Engine”, care arată destul de bine când vine vorba de

alergat, de jetting sau de scos untura din adversari. Cu toate acestea, în privința randării personajelor și a detaliilor cu care acestea sunt împoțonate, problema devine cam... problematică.

Totuși, acum sunt fericit pentru că am sărit peste acest mic inconvenient atunci când m-am apucat de Tribes, deoarece, odată cufundat în acțiunea jocului, infiltrându-mă și eliminând bazele Tribului de pe planetele Imperiale, toate problemele au dispărut ca prin minune. Am început jocul manevrând armele unui dropship ce căuta cu ardoare un loc sigur de aterizare, lucru ce s-a

dovedit nespus de binevenit față de „run and gun-ul” cu care fusesem obișnuit anterior. Chiar dacă **Tribes** a fost mereu caracterizat de termenul action, prin implementarea unor features noi și a unor arme remarcabile, producătorii au reușit să transforme acest action într-un turbo-action halucinant. De exemplu, un element ce poate face oricând diferența dintre un frag record și un respawn perpetuu și rușinos este skiing-ul. Da, ați auzit bine. Atunci când alergă pe creasta unui deal, ții apăsat SPACE și mici jeturi din costumul tău te propulsează peste, ca la o olimpiadă de iarnă. Cu puțină practică și disciplină, această manevră se poate dovedi deosebit de utilă, mărindu-ți viteza sau permi-

tându-ți să execuți zboruri mai lungi decât în mod normal. De asemenea, jucătorii au la dispoziție un grappling hook (pirates, harr harr!), cu ajutorul căruia poți executa salturi spectaculoase pe spații înguste. În plus, împrăștiate pe suprafața hărților pot fi întâlnite deseori jump pad-uri cărora maniacii de **Quake 3** le vor recunoaște imediat calitățile și utilitatea.

Evident, nu putem uita de vehicule. Daaa... Acestea au fost nițel regândite față de cum le știam noi din **Tribes 2**. Astfel, avem de-a face cu un Jump Tank, dotat cu (evident) niște jump sets și un ditamai machine gun-ul și un Rover (o mașinuță drăguță de două locuri) ce are funcția de spawn point mobil și de inventar

TANK-UL MEU E MAI MARE DECÂT AL TĂU! Da, dar mâna mea e mai rapidă ca a ta!

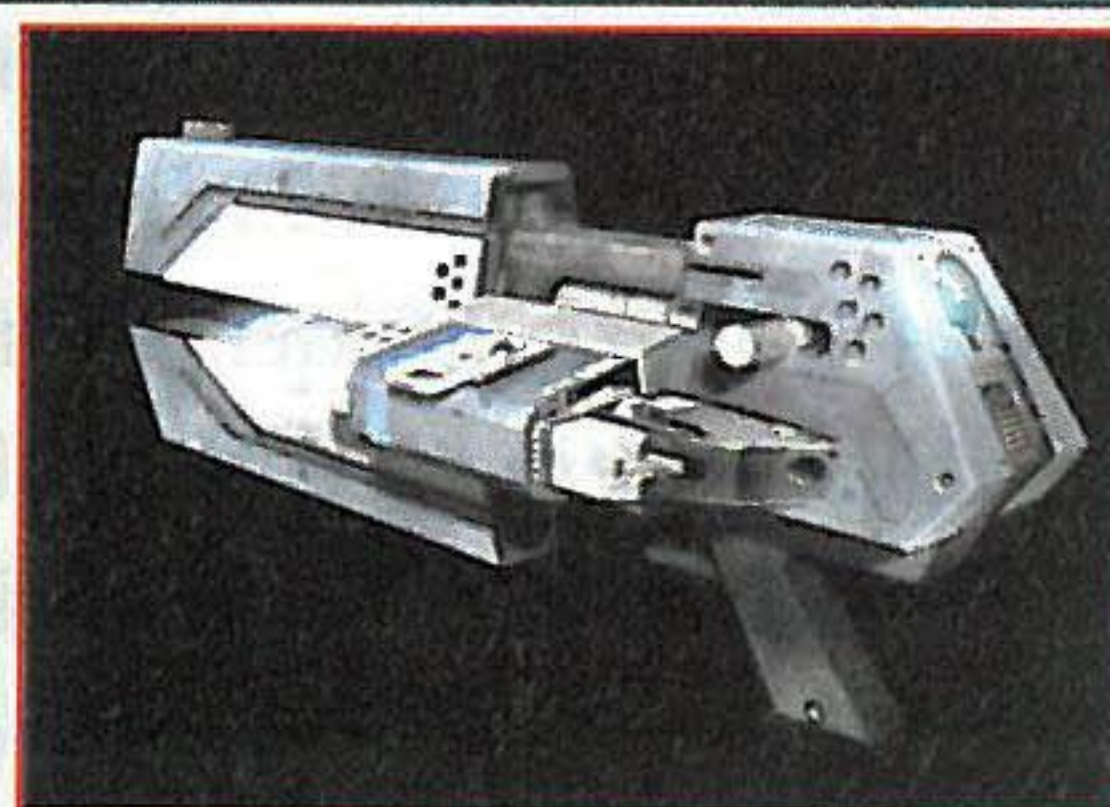


ambulant. În același timp, suportul aerian este asigurat de un Fighter Pod care seamănă destul de mult cu o hardughie din sălile de fitness pe care le vedem frecvent la emisiunile de tele-shopping, fiind dotat cu o armă

devastatoare atât anti-sol cât și anti-aer. Last, but certainly not least, avem la dispoziție un Assault Ship pentru trei persoane; nenea pilotul o conduce cu dibăcie, în timp ce ceilalți doi pasageri ocupă poziții laterale, dotate cu

Armele din Tribes: Vengeance

Spinfusor Bătrânul Disc Launcher revine în rolul celei mai eficiente arme din joc, având o putere de foc frumusească și cauzând la impact un splash-damage deloc ignorabil. Cei care nu l-au mai folosit până acum vor trebui să se acomodeze cu viteza relativ scăzută a discului exploziv, secretul acestei arme fiind lansarea „la întâlnire” (sau „la picioare”) a discului, ținând cont de traiectoria țintei.



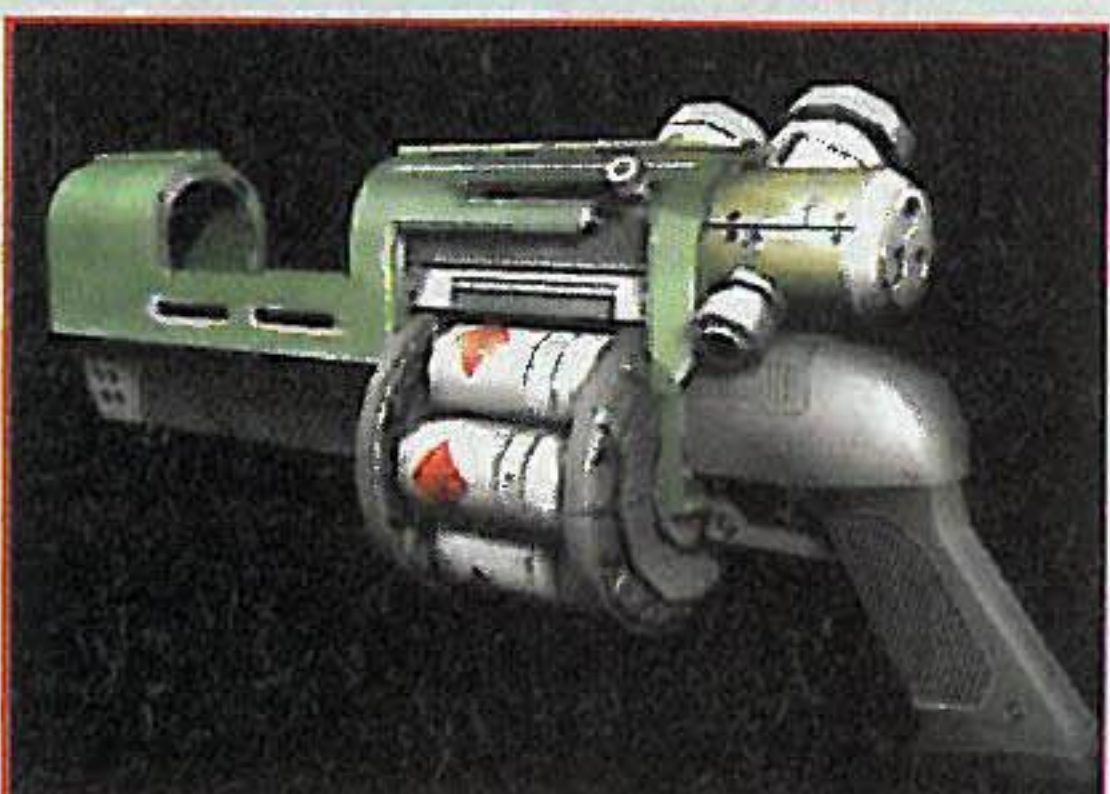
Chaingun Un alt veteran al seriei **Tribes**, Chaingun-ul a supraviețuit fără prea multe schimbări, având aceeași turată desfrânată și rămânând o alegere ideală pentru luptele de apropiere – acuratețea sa pe distanțe mari fiind destul de chioară. Ca un precursor al versiunilor anterioare, însă, Chaingun-ul are acum obiceiul să se supra-încălzească și să rămână rapid fără nici un strop de muniție...



Blaster Noul Blaster aduce o schimbare notabilă în arsenalul lui **Tribes: Vengeance**. Spre deosebire de versiunea tradițională care trăgea cu „raze laser” ce ricoșau din suprafețe, acesta se comportă acum ca un shotgun, cauzând o doză zdravănă de damage dacă-și lovește ținta în plin. Asemeni Chaingun-ului, însă, folosirea sa pe distanțe mari e pur și simplu inutilă.



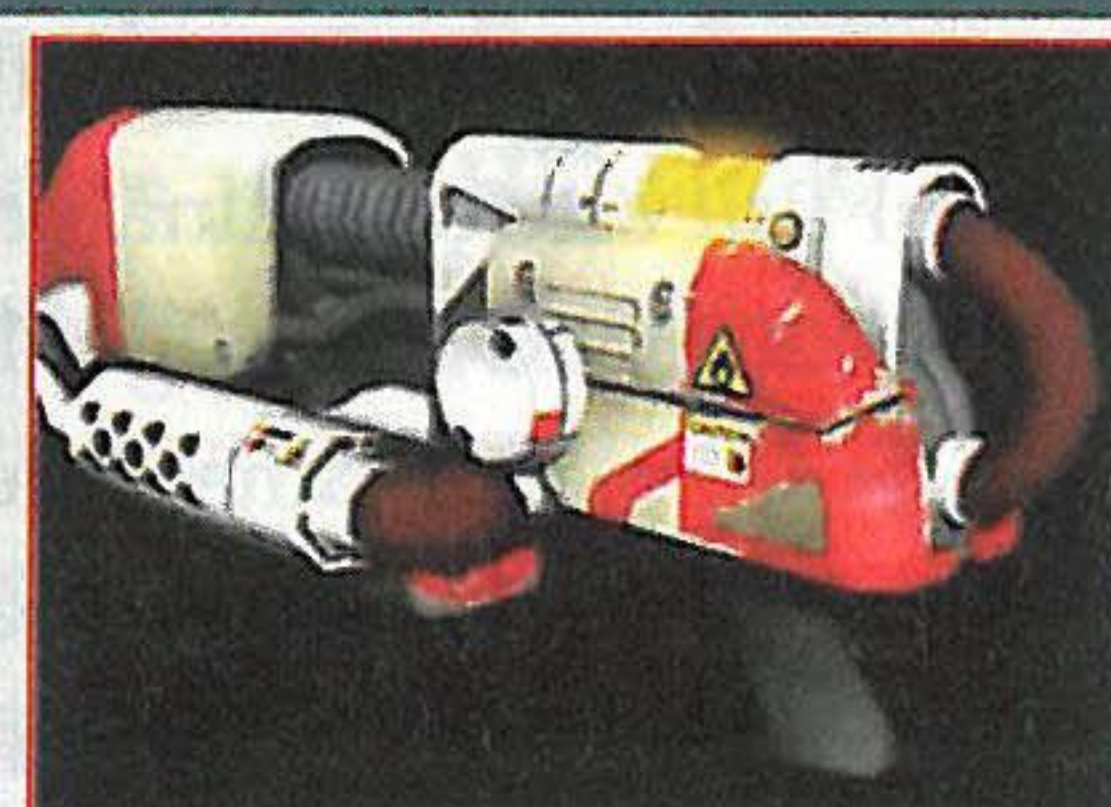
Grenade Launcher O armă recomandată pe distanțe medii (și doar maeștrilor într-ale balisticii), lansatorul de grenade sculpă proiectile explozive pe o traiectorie arcuită, având o cadență bunicică, dar o putere de foc care rareori compensează dificultatea folosirii sale cu precizie. Dacă ești totuși obsedat de genul acesta de arme, îți recomand să treci la chestii mai serioase... cum ar fi Mortar-ul.



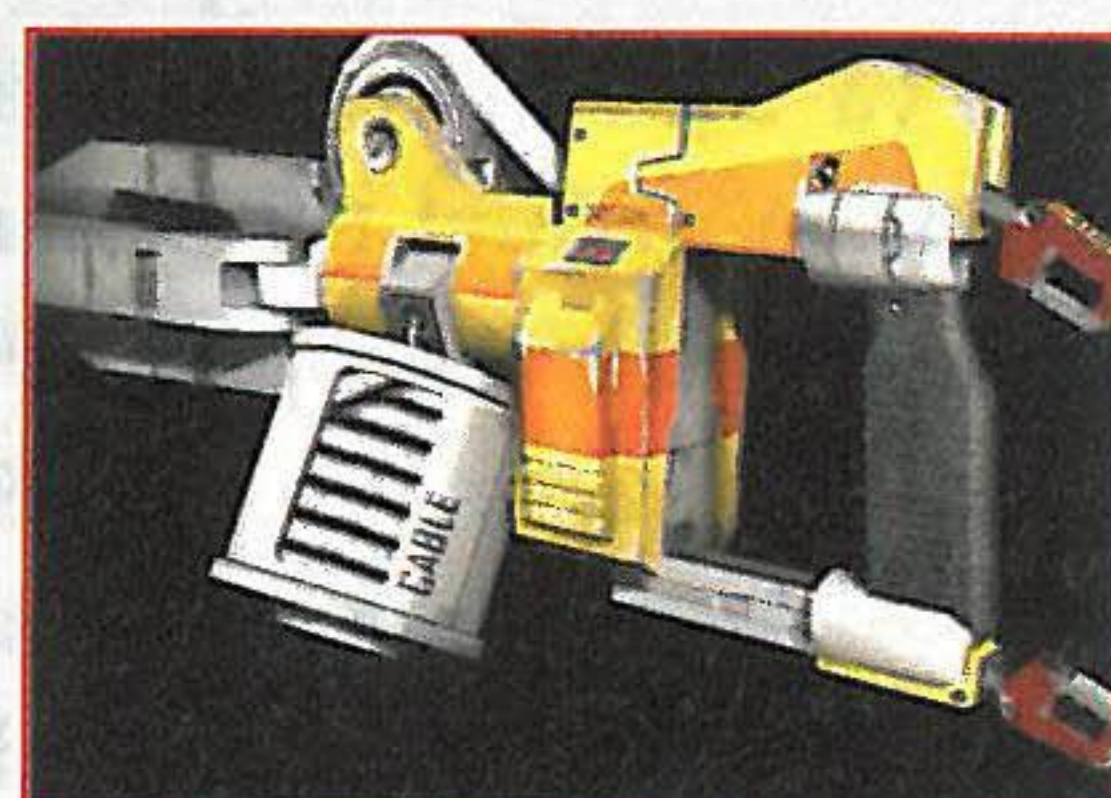
Rocket Pod Cea mai distructivă adădire din arsenalul noului **Tribes**, Rocket Pod-ul vine ca o rezolvare divină a problemelor ridicate de vechiul lansator din **Tribes 2**. Rocket Pod-ul lansează simultan șase rachete, însă, capacitatea de ghidare a acestora a fost mult redusă: în loc să se fixeze pe o țintă și să o urmărească apoi în mod automat, rachetele sunt ghidate acum manual, prin crosshair.



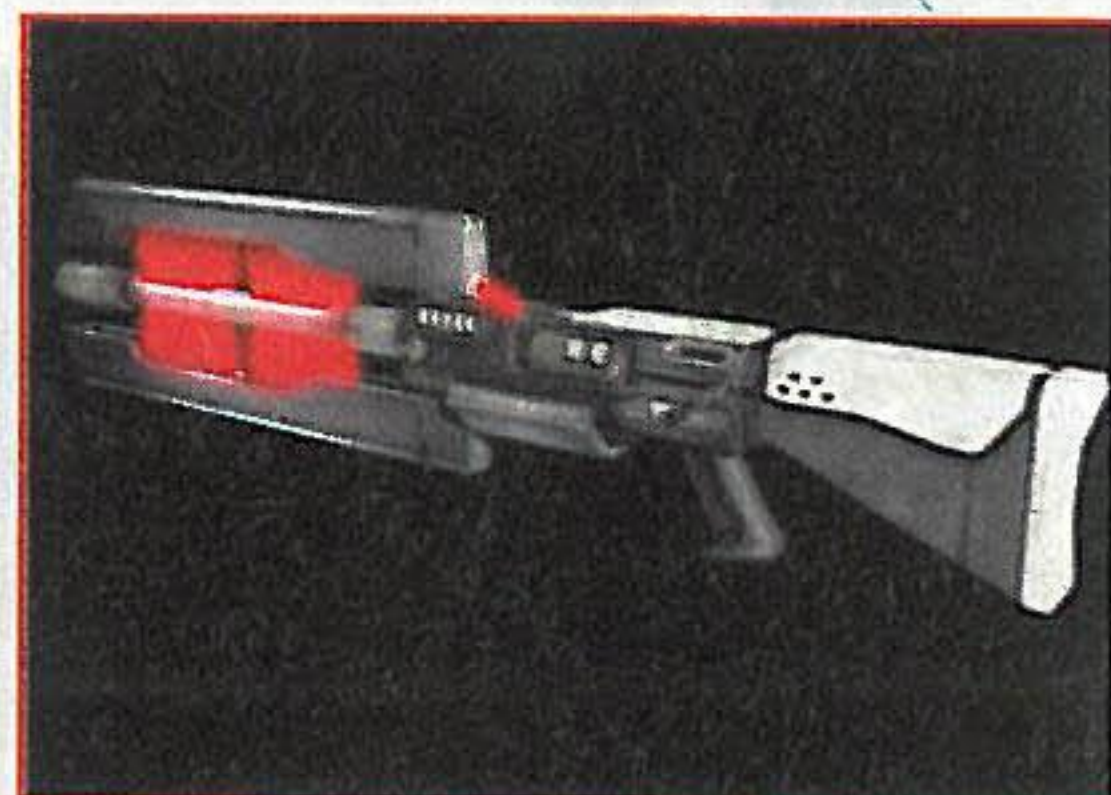
Burner Cunoscând foarte puține despre această nouă armă, am fost realmente surprins când, în prima mea partidă online, m-am trezit cu pârjoale de gradul trei pe toată suprafața armurii, după ce am încasat în plin un jet de flăcări emanat de un piroman inamic. Atenție sporită la raza generoasă de acțiune a Burner-ului care poate face din această armă o piesă mortală de arsenal!



Grappler De departe cea mai radicală adădire introdusă de **Tribes: Vengeance** este Grappling Hook-ul. Deși complet inofensiv, acest dispozitiv lansează un cârlig care se agață de pereți, teren, ba chiar și de jucători, oferindu-ți astfel o alternativă de deplasare rapidă și reîncărcare simultană a energiei pentru jetpack-uri. Adevărata valoare a Grappler-ului iese în evidență pe hărțile cavernoase!



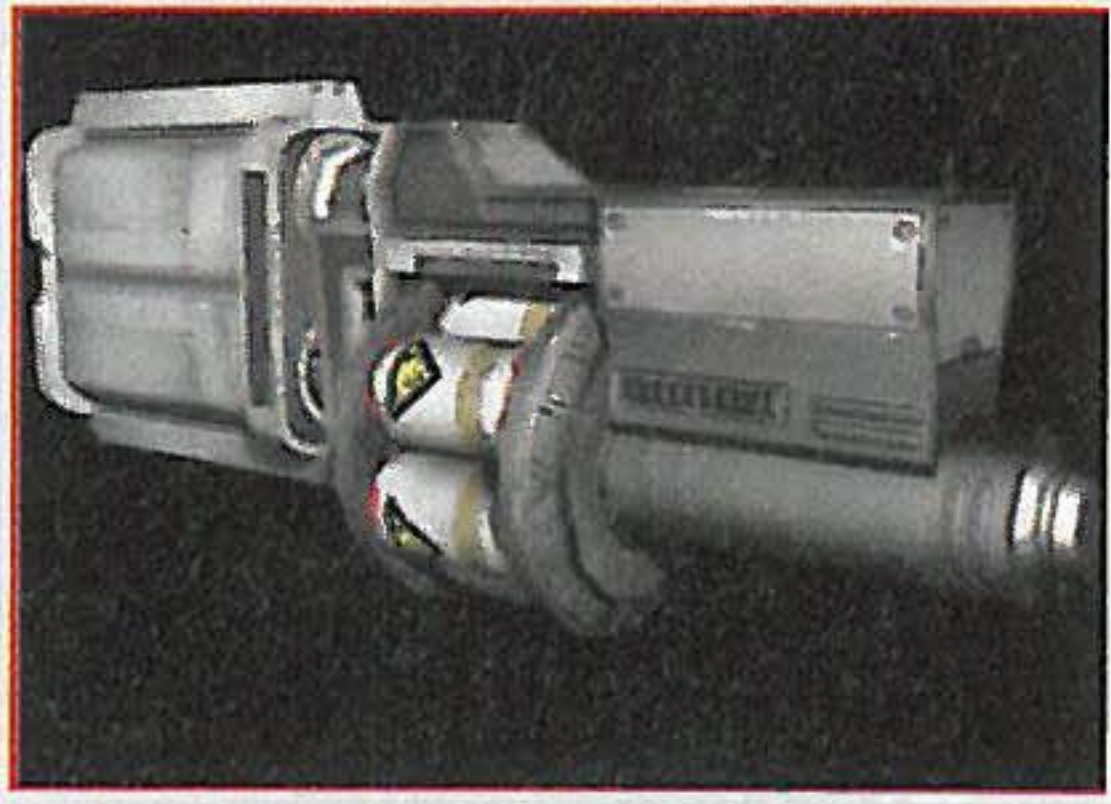
Sniper Rifle Sniper Rifle-ul și-a redobândit rapid clasică-i reputație de armă mortală, atunci când se află în mâinile unui lunetist experimentat. De data aceasta, însă, dispune de o muniție finită, iar raza laser pe care o emite poate deconspira cu ușurință poziția trăgătorului. De notat și că raza sa imensă de acțiune implică setarea unui „drawing distance” cât mai mare, din meniul opțiunilor grafice.

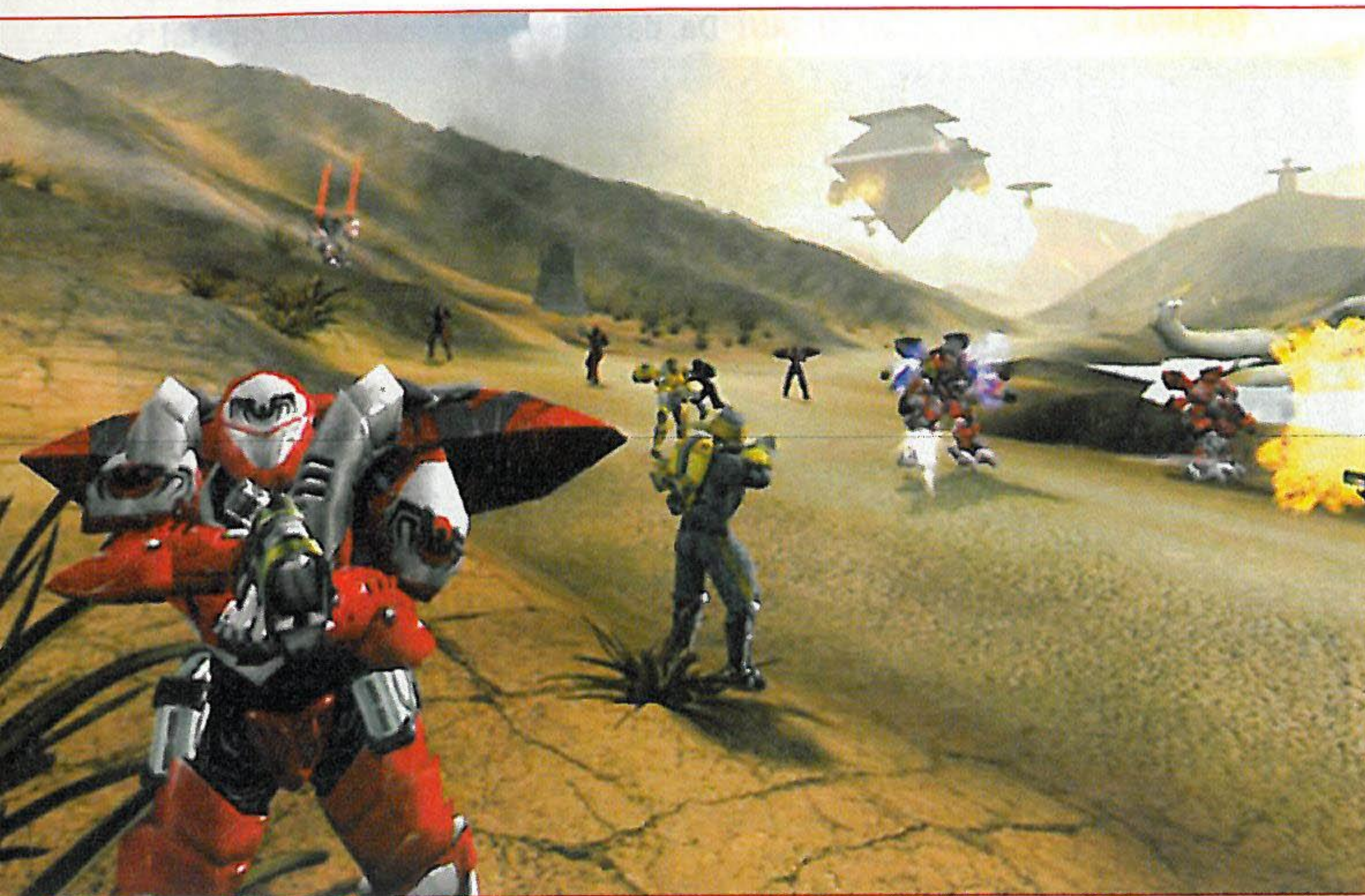


Buckler Ultima noutate adusă de **Tribes: Vengeance** este acest scut energetic, a cărui funcție principală este, zic eu, cât se poate de evidentă – apărându-te cel puțin parțial de proiectilele care te vizează. În schimb Buckler-ul dispune și de un mod alternativ de utilizare, pe post de „bumerang” ce poate fi azvârlit pe o distanță destul de scurtă și care revine apoi în brațele jucătorului.



Mortar Ca putere brută de foc, Mortar-ul este cea mai devastatoare armă portabilă din joc, necesitând echiparea unei armuri grele pentru a putea fi cărat în spinare. Modul de foc este similar cu cel al lansatorului de grenade, cu deosebirea că explozia proiectilelor sale are loc chiar în momentul impactului și afectează o zonă mult mai mare, din care rareori se întâmplă să scapi cu viață.





☛ **OH, SE FAC POZE?** De ce nu mi-ați spus? Făceam și eu un duș, ceva...

arme ofensive. Aceste vehicule pot face, pe anumite hărți, diferența între învingători și învinși, așa că mare atenție atunci când apar la orizont!

Evident, adevărata plăcere stă în partea de multiplayer. Aceasta ne oferă cinci moduri, *Capture the Flag*, *Arena*, *Rabbit*, *Ball* și *Fuel*. Modul *Ball* este asemănător celui din *UT 2003/2004*, iar regulile sale vor fi pe placul amatorilor de fotbal: iei mingea, faci slalom printre adversari și o introduci în poarta inamicului. Simplu. Modul *Fuel* va trimite membrii fiecărei echipe în misiuni de explorare a hărții, pentru descoperirea și recuperarea diverselor fuel cells, ascunse prin cele mai in-

teresante locuri. „Marfa” astfel colectată trebuie adusă și depozitată în „hambarul” fiecărei echipe până la acumularea unui total de 100 de puncte. Avem la dispoziție doar 12 hărți pentru a ne etala talentele gameristice, număr ce ar putea părea foarte mic în comparație cu coloșii online existenți pe piață. Însă, producătorii jură solemn cu mâna pe tastatură că pun la cale un minunat toolset pentru modding. Așteptăm cu interes. Mai ales, ținând cont de faptul că celelalte două jocuri din seria *Tribes* s-au bucurat de o avalanșă spectaculoasă de astfel de moduri din partea comunităților, un toolset ar fi mai mult decât binevenit, ar fi... dumnezeiesc. Cum era și de așteptat, jocul



☛ **ÎN COLȚUL DIN STÂNGA**, puteți vedea colecția noastră de n00bs. Vor muri cu to(n)ții

online este rapid, plin de adrenalină, de bătaie de inimă ca după 70 de kilometri alergați cu rucsacul de 20 de kile în spate și, mai ales, pasionant. Pe scurt, odată intrat într-o partidă online de CTF, nu te mai poți dezlipi din fața monitorului nici dacă prin spatele tău defilează militărește legiuni de Pamele Anderson. Err... Ei bine, poate doar atunci. Oricum, scoring system-ul este mai mult decât interesant, acesta atribuind diverse puncte pentru modul în care reușim să rezolvăm diversele probleme ce apar pe parcursul jocului. Astfel, în cazul în care reușim să ne apărăm cu succes baza, vom primi defensive points, iar dacă reușim o lovitură decisivă în eliminarea cu stil a unui

adversar, vom primi style points. Este un mod interesant de a răsplăti „activități” pentru care, în mod normal, nu primim nici măcar un „mulțumesc” din partea colegilor.

Tribes: Vengeance este, cu siguranță, unul dintre jocurile pe care le putem adăuga liniștiți la lista noastră proprie și personală de „jocuri bune din 2004”. Acțiune multiplayer cât cuprinde, singleplayer drăguț și relativ suficient pentru cei fără conexiune la net, precum și o grafică luminoasă, plăcută și vioaie.

PAUL LIQUEUR

paul@pcgames.ro



PC Games Forum

<http://www.pcgames.ro/forums>

Punctaj TRIBES: VENGEANCE

PRODUCĂTOR	International Games
PUBLISHER	VU Games
DISTRIBUITOR	Best Computer
PREȚ	cca. 28 euro
VÂRSTĂ	peste 14 ani

PRO & CONTRA

+ Grafică foarte vie	- Animațiile personajelor
+ Multiplayer beton	- Puține hărți

Grafică	88%
Sunet	84%
Gameplay	87%
Atmosferă	89%
Multiplayer	92%

88%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1 GHz	CPU - 2.2 GHz
Video - 64 MB	Video - 128 MB
RAM - 256 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:

TRIBES 1
TRIBES 2

Hidden&Dangerous 2:



Mult sub așteptările fanilor care îl așteptau de ani întregi, **Hidden & Dangerous 2** a decepționat prin absența modului cooperativ și nenumăratele bug-uri prezente. Add-on-ul **Sabbre Squadron** își propune să corecteze aceste greșeli, fără să uite să adauge și nouă misiuni jocului.

De la început trebuie spus că orice entuziasm pentru acest add-on este inutil și, în ciuda prezenței modului cooperativ, **Sabbre Squadron** este o decepție atât prin conținut cât și prin realizare, moștenind lacunele arătate de noi cu degetul acum un an în jocul original. Campania, împărțită în nouă misiuni, începe la Brest cu un obiectiv nocturn cu stealth cât

încăpe, într-o cazarmă cu gărzi surde și oarbe. O misiune în care vedem cum porțile se închid automat la câteva secunde de la trecerea noastră, ceea ce este destul de penibil într-o fază de infiltrare în care cel mai mic zgomot te dă de gol. Continuăm apoi în Libia, cu decorurile ei din prima campanie (nu că s-ar fi schimbat prea mult Libia de atunci, dar cred că mai are și alte zone!): aceleași sate, dune de nisip, chiar și aceleași vehicule și, ca să vezi, obiective aproape identice! Din fericire, partea a treia se desfășoară în Burgundia, unde avem de îndeplinit misiuni care ne oferă mai multe posibilități tactice.

Dificultatea este una dintre

marile bile negre ale acestui add-on: foarte inegală, adesea chiar incorectă. Operațiunea de salvare a doi prizonieri dintr-o închisoare din Libia este exemplul cel mai potrivit. Legiuni de militari inamici asaltează închisoare în timp ce tu trebuie să scapi cu cei doi prizonieri cu tot. Dacă scapi, traversezi un sat înțesat de sniperi și de patrule, îți mănânci nervii cu inconștienții de prizonieri care nu vor să urce în jeep și se mulțumesc să alerge ca etiopienii în spatele acestuia, în timp inamicii se înmulțesc prin preajmă! Eh, lasă, îți spui, modul cooperativ o fi mai seducător... trei camarazi înlocuiesc AI-ul doar. Din păcate, acest mod are legătură numai cu cele nouă misiuni ale add-on-

ului, cele din jocul original fiind uitate pe drum. Așteptam acest **Sabbre Squadron** ca să reintru în atmosfera unui **Hidden & Dangerous** revăzut și adăugat, dar rezultatul nu mi se pare la înălțime. Campania singleplayer este frustrantă și fără imaginație, dificultatea prost reglată și modul multiplayer cooperativ restrâns la nouă misiuni. Grrrr, un an de răbdare pentru o prestație atât de modestă!

BePe HaŞDeDeU

cipri@pcgames.ro

Punctaj HIDDEN&DANGEROUS: SS

PRODUCĂTOR	Illusion Softworks
PUBLISHER	Take Two
DISTRIBUTOR	-
PREȚ	cca. 15 euro
VÂRSTĂ	peste 16 ani

PRO & CONTRA

+ Modul cooperativ există	- Campanie scurtă
+ Fără bug-uri	- Cooperativ doar în noile misiuni

Grafică	80%
Sunet	85%
Gameplay	75%
Atmosferă	82%
Multiplayer	86%

81%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1,2 GHz	CPU - 2 GHz
Video - 64 MB	Video - 128 MB
RAM - 256 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
GHOST RECON





Star Wars: Battlefront

Dacă ar fi să aruncăm peste umăr o privire retrospectivă, majoritatea jocurilor Star Wars de până acum au fost fie succese răsunătoare, fie decepții sub-mediocre. **Iar după excelenta prestație a lui Jedi Academy și a RPG-ului KotOR, de anul trecut, o nouă gafă à la LucasArts era practic iminentă**

Așa cum era de așteptat, **Star Wars: Battlefront** a venit... și s-a dus. Un joc destul de fad care nu ne-a mai captivat interesul, în aceeași măsură în care au făcut-o la vremea lor partidele multiplayer de **Battlefield 1942** – incontestabila sursă de inspirație pentru echipa producătoare de la Pandemic

Studios. Sub oblăduirea mai-marilor de la LucasArts, aceștia au fost însărcinați cu ingrata sarcină de a copia, practic, gameplay-ul lui **Battlefield** și a-l transpune pe fondul mult mai comercialului univers **Star Wars**. Din acest punct de vedere, am putea spune că au făcut o treabă destul de bună, fără să-și depășească totuși

obiectivele propuse. **Star Wars: Battlefront** oferă într-adevăr o experiență solidă de joc multiplayer și o atmosferă cât se poate de familiară fanilor lui George Lucas, dar nimic mai mult. Cei cărora rostirea cuvintelor magice "Star Wars" nu le declanșează derularea mentală a unui text galben pe fondul grandioasei compoziții simfonice semnată de John Williams, pot ignora liniștiți acest titlu simplist. Iar fanii care se respectă, oricum se vor strădui să facă rost de el și, probabil, vor trece cu vederea o bună parte din hibe sale. Care-ar fi acestea? Păi hai să o luăm mai pe-ndelete.

În **SW Battlefront**, ai ocazia să întruchipezi o puzderie de figuranți din trilogiile lui nea' Lucas, să te arunci la cârma unui număr generos de vehicule și să iei parte la confruntări masive, în peisajele familiare ale unor planete ca

Tatooine, Hoth, Endor, Geonosis sau Kamino. Pentru a-i insufla jocului o oarecare coerență, producătorii au separat foarte clar perioada războiului civil galactic (din clasicele episoade IV-VI), de războiul clonelor (episoade I-III), fiecare dintre acestea bucurându-se de o campanie singleplayer distinctă și câte două facțiuni, cu propriile lor arme, unități și vehicule. În total, ai așadar la dispoziție patru facțiuni: Rebelii și Imperiul, respectiv armatele de clone republicane și droizii separatiști.

Normal ar fi acum să-ți sugerez parcurgerea modului singleplayer, pentru a te acomoda cu fiecare dintre ele, dar mă tem că nu e cazul. Așa zisele "campanii istorice" sunt o înșiruire chioară de misiuni, punctate de scurte secvențe din filme, care nu prea reușesc să-ți distragă atenția de la





CLONE WARS... tot un fel de Star Wars adică, dar pentru fete nipone cu păr verde

liniaritatea campaniei, ori să-ți alunge gustul insipid lăsat de ultima misiune. De fiecare misiune, până la urmă.

Modul *Galactic Conquest*, pe de altă parte, părea să dețină potențialul unei experiențe captivante, oferindu-ți libertatea de a decide ce planetă să invadezi în fiecare "turn", cu scopul final de a le subjuga pe toate facțiunii alese. Ineditul constă aici în diversele bonus-uri cu care ești răsplătit pentru fiecare planetă cucerită, acestea variind de la îmbunătățirea preciziei camarazilor tăi de arme (controlați de AI), sabotarea vehiculelor inamice sau chiar întovărășirea cu câte un erou Jedi care să te ajute în următoarea misiune (Luke Skywalker și Darth Vader, respectiv Mace Windu și Count Dooku). Teoretic, sună nemaipomenit, însă practica era cât pe ce să mă lase tembel... de parcă n-aș fi fost îndeajuns! În

primul rând, e destul de greu să-ți păstrezi calmul și concentrarea în preajma unor trupe atât de imbecile, care stau degeaba sau se aruncă de bună voie în bătaia puștilor laser inamice, îți urmează ordinele doar când li se cășunează lor, iar de multe ori folosesc vehiculele doar pentru exersarea manevrelor kamikaze – sau pur și simplu sinucigașe – fără pic de contribuție la lupta propriu-zisă. Pe urmă, dificultatea sa scăzută transformă uneori jocul single-player într-o banală plimbare de agrement prin parcul național Yavin IV, cea mai bună soluție rămânând, paradoxal, modul Instant Action.

Situația se îmbunătățește considerabil în multiplayer, unde vei descoperi adevăratul farmec al lui **SW Battlefront** (și normal, de altfel). Ironia sortii face ca bots'ii tembeli din single-player să fie chiar bineveniți aici, completând



CÂND SĂ MĂ DAU JOS DIN SPEEDER, tembelul de AI mi-a șutit X-Wing-ul de sub nas

la nevoie rândurile celor două armate combatante și îngroșând considerabil atmosfera aceea de război dezlănțuit à la **Star Wars** – cu o puzderie de Stormtroopers în inconfundabilele lor armuri imperiale, Speeder-e rebele gonind prin păienjenisul de raze laser, X-Wing-uri brăzdând cerul sau gigancii roboți din seria AT (All Terrain) împrăștiind panică și frag-uri în toate părțile. Evident, vehiculele sunt principala atracție a jocului și deci hărțile deschise, precum cele de pe Hoth sau Geonosis, au devenit deja preferatele meciurilor online.

Coordonarea jucătorilor dintr-o echipă este realmente vitală, atunci când te confrunți cu o armată bine organizată, și, îndeosebi, când respectiva armată bine organizată se întâlnește să lupte de partea Imperiului sau a Republicii, având deci în componența sa imenșii Walkers pe două, patru sau șase picioare metalice. Pe cât de rudimentară, cea mai valabilă tehnică de doborâre a acestora este legarea picioarelor lor cu un cablu, folosind un Speeder sau alte nave echipate cu "towing cable" – întocmai după modelul filmelor. Executarea unor astfel de manevre acrobatiche la mare viteză nu e chiar floare la ureche, mai ales dacă pui la socoteală și controlul defectuos al navelor, copiat parcă dinadins după avioanele impracticabile din **Battlefield 1942**.

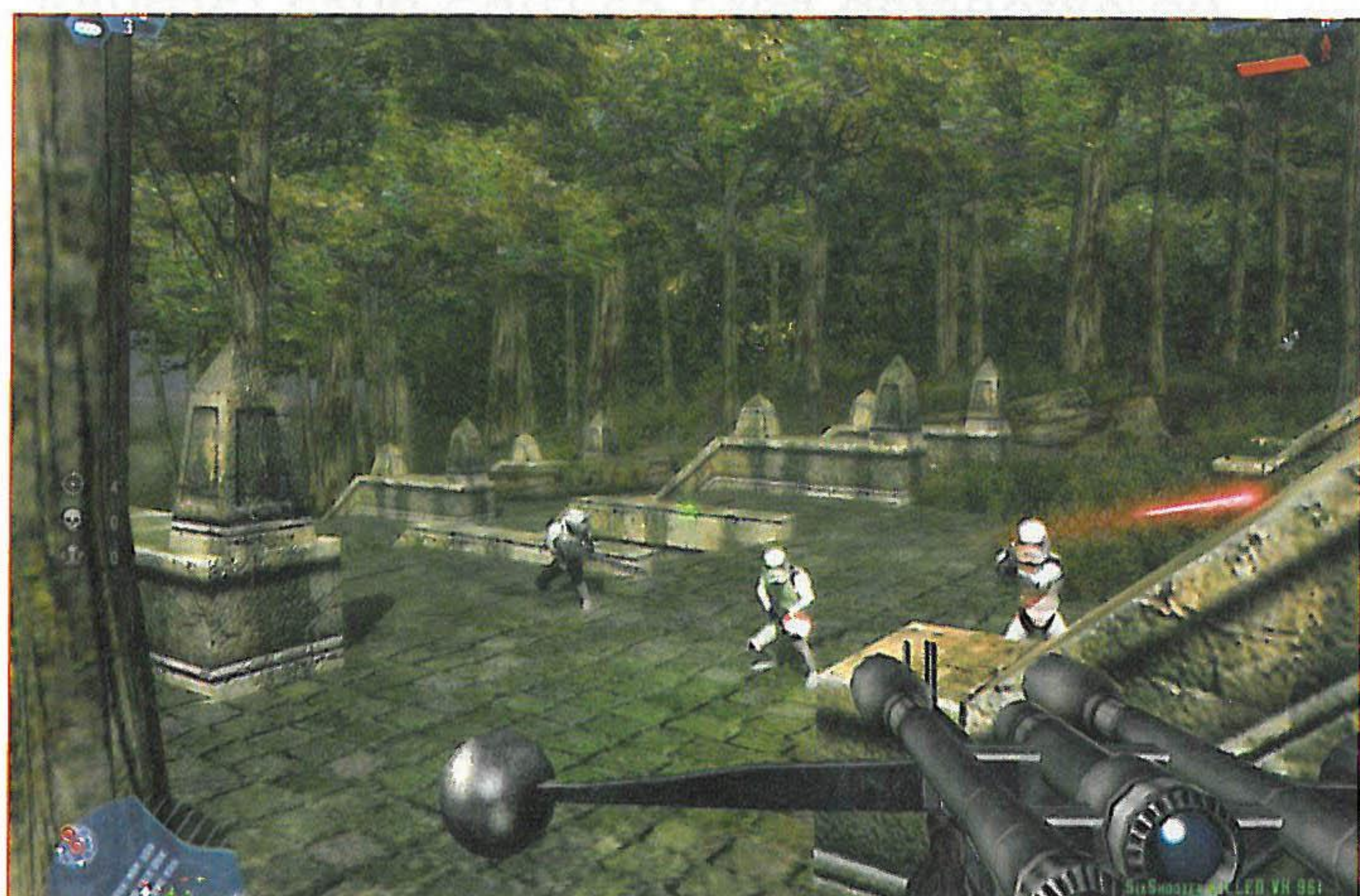
Dar în ciuda acestor neajun-

suri și a multor altora pe deasupra (în special legate de echilibrarea forțelor pe unele hărți), **SW Battlefront** rămâne un joc bunicel care-și va ține fanii ocupați măcar pentru câteva zile sau săptămâni. Feeling-ul de **Star Wars** este reușit, ambianța sonoră așisderea, iar gameplay-ul... funcționează, cu condiția să nu-ți alegi ceva hartă imposibilă gen Endor sau Rhen Var.

Totuși, dacă vrei neapărat să te afunzi într-un shooter online care să știi că va avea o comunitate înfloritoare și peste luni de zile, atunci îți recomand să lași deoparte clona asta de **Battlefield** și să optezi pentru excelentul **Tribes: Vengeance**.

SCHLAFENHOUER

serban@pcgames.ro



BRACONIERUL WOOKIE prins în flagrant de vigilenții pădurii imperiale

Punctaj STARWARS: BATTLEFRONT

PRODUCĂTOR	Pandemic Studios
PUBLISHER	LucasArts
DISTRIBUITOR	Best Distribution
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	peste 12 ani

PRO & CONTRA

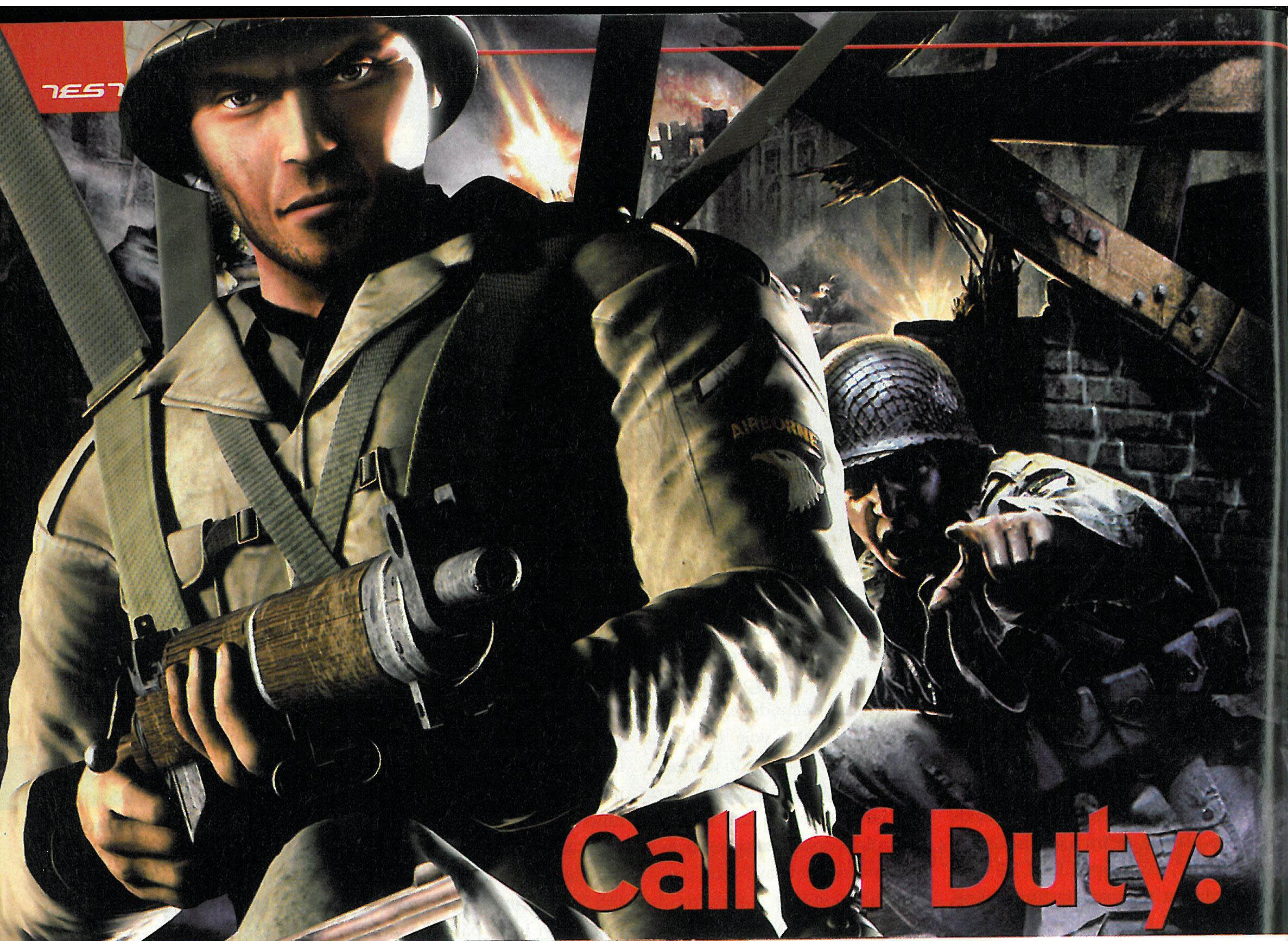
+ Feeling-ul StarWars	- AI bătut în cap
+ Hărțile Hoth și Geonosis	- Mod singleplayer defectuos

Grafică	71%
Sunet	84%
Gameplay	77%
Atmosferă	81%
Multiplayer	79%

78%

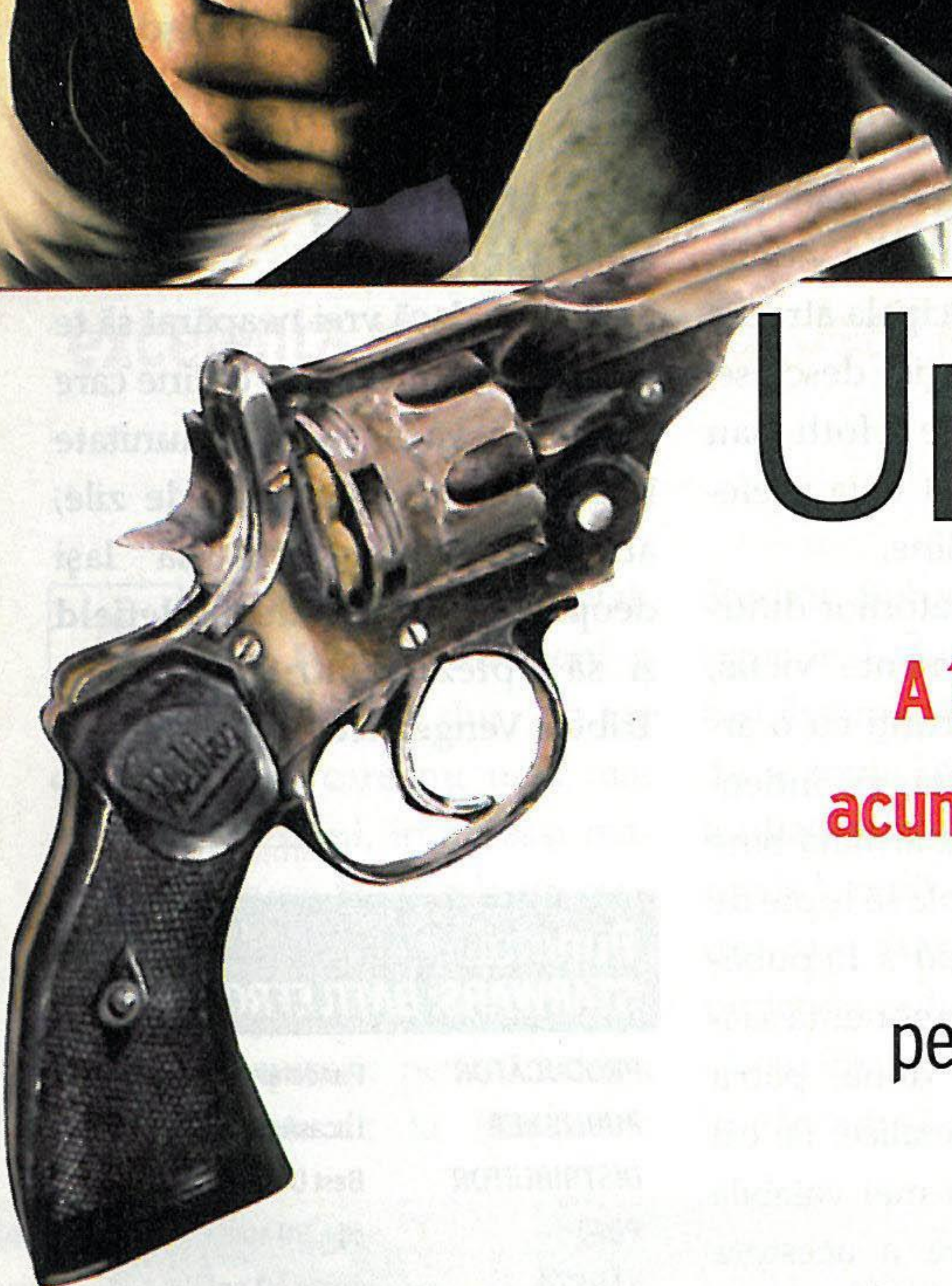
NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1 GHz	CPU - 2 GHz
Video - 64 MB	Video - 128 MB
RAM - 256 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
BATTLEFIELD 1942
JOINT OPERATIONS



Call of Duty:

United Offensive



**A început cu Medal of Honor... a continuat cu Call of Duty...
acum avem pe PC lupte de o intensitate cum n-am mai văzut!**

Activision a căutat printre numerele de telefon și l-a găsit pe cel al lui Gray Matter Interactive Studios, comandând rapid un extension care să rupă gura târgului.

Grijuliu cu obișnuințele noastre, extension-ul reia aceeași schemă a originallui și, pe parcursul a 12 misiuni, vom sări în bocancii caporalului Riley, prins în bătălia din Ardeni pentru apărarea Bastogne, pentru a purta apoi tresele sergentului Doyle în câteva misiuni aeropurtate în Țările de Jos și mai terestre în Sicilia, încheind în uniformă de soldat rus, pe nume Yuri Petrenko, taman în bătălia de la Kursk.

Foarte variate, aceste peripeții ne vor da ocazia să lovim mașinăria de război germană în moduri diferite (pe jos, la volanul unui jeep, într-un tanc sau chiar la mitralierele unui bombardier). Implicat în confruntări colosale, ofițerașul pe care-l controlăm va schimba cursul evenimentelor. Pentru a-mi da destule motive să mă simt important, producătorii au multiplicat obiectivele fiecărei misiuni, ajungând chiar să forțeze

prea mult nota! Paradoxal, cu cât eroul este mai înconjurat de camarazi și de inamici, cu atât mai mult se dovedește a fi încărcat de responsabilități pe care o armată inteligentă le-ar repartiza la cel puțin 30-40 de (sub)ofițeri! Confruntat, împreună cu o companie întreagă de soldați americani, cu o ofensivă de proporții a infanteriei germane, eroul meu trebuie să facă pe sniperul din groapa lăsată de o bombă, după care va trebui

să lanseze o mulțime rachete anti-tanc pentru ca, în final să protejeze un camarad... toate acestea în cinci minute de joc, cu cronometrul pornit. **United Offensive** nu-ți lasă o clipă de răgaz (dacă ești fumător, poți să uiți țigările!). Toate misiunile jocului abuzează de conceptul de „om bun-la-toate”). Această hiper-activitate o rupe cu tradiția care-ți dă rolul unei simple rotițe într-o mașinărie, în care nu-ți aduci decât o mo-



☛ **CÎND ERAAAAM** fecior la mama, hei ce iarnă și ce vânt... Incomiing!!!



DAMN! Nu-l prind în cătare pe friț nicicum. Tot ce văd e o cașchetă albă, de general! ☛

destă, dar importantă contribuție la victoria finală: este un sentiment pe care **Call of Duty** ni-l inocula prin atmosfera și intensitatea sa.

United Offensive dă pe dinafară de misiuni de acest gen, care se joacă în forță. Dacă lăsăm de o parte campania engleză (mai puțin spectaculoasă), producătorii au pus accentul pe acțiune furibundă în care ai ocazia să admiri o ladă de sticle cu șampanie știind că până să te delectezi cu licorosul conținut va trebui să dai load peste load! În acest extended, un soldat care nu trage este un soldat mort. Ultima misiune a campaniei americane este simptomatică: trebuie să iei cu asalt o casă ocupată de germani care, vexați fiind, își vor revendica rapid locuința (și fără legea 112), trimițând „cașchete” și blindate pe capul nostru! Întocmai unei trupe de Lemmings, armata teutonă va invada fără încetare imobilul, cu o viru-

lență și violență rar întâlnite în vreun joc PC. Dacă vă spun că băieții au ceva din violența impilor sau hellknights-ilor din **Doom 3**, credeți că exagerez? Dacă **Call of Duty** ne inocula o oarecare teamă de inamic, add-on-ul său transformă ansamblul într-un adevărat măcel. În fața unui număr impresionant de inamici, rafinamentul în ale mouse-ului și shortcut-urilor de tastatură nu-și mai au locul: legendarul combo F5-F9, reluări ale obiectivului misiunii, nervi de oțel... acestea sunt cele mai bune arme pentru depășirea obstacolelor.

Destul de variate și, evident, suficient scriptate pentru a asigura spectacolul, duzina de misiuni din **UO** profită din plin de bazele solide ale originalului și multiplică situațiile explozive ale jocului. Să asisti la nimicirea unei companii de tancuri din zborul unor P-47 sau să participi la distrugerea unor tunuri masive în Sicilia,

toate acestea nu pot decât să te lase gură-cască, mai ales dacă ești fan **Call of Duty**.

Modul multiplayer este convingător prin introducerea unor noutăți – sigur, văzute deja pe altundeva – binevenite într-un joc cu un gameplay care nu te lasă să respiri. Gray Matter au făcut trei moduri multiplayer suplimentare: *Domination*, *Capture the Flag* și *Base Assault*. Ultimul, care este și cel mai original dintre toate, cere celor două echipe să distrugă trei baze adverse masacrându-le mai întâi apărarea, apoi plasând explozive în ele. Partidele beneficiază de aportul vehiculelor apărute în extension: tancuri grele, jeepuri... eh, chiar dacă suntem departe de posibilitățile oferite de **Battlefield 1942**, tot ne putem distra!

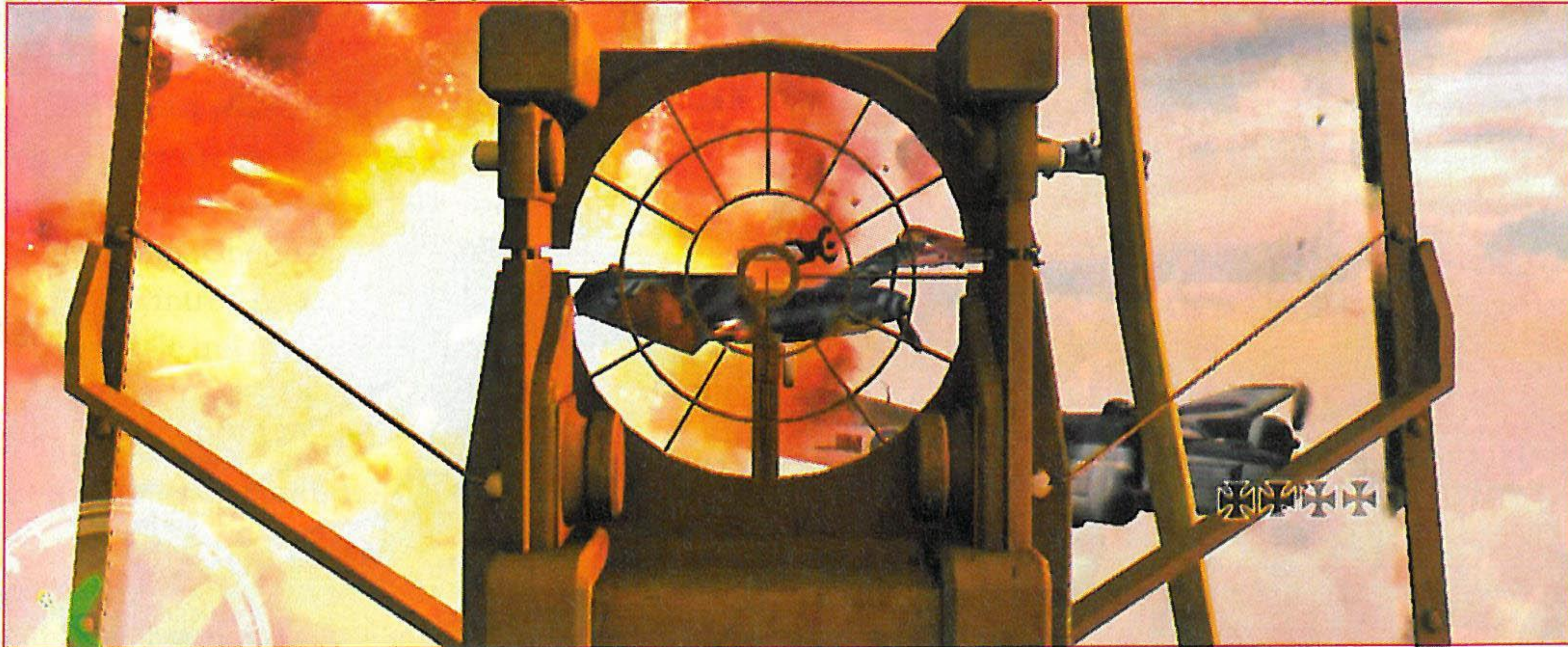
United Offensive vine cu îmbunătățiri minime, rămânând corect din punct de vedere grafic, fără să aibă pretenția să concureze

monștri ca **Far Cry** sau **Doom 3**. Destul de diferit de original în abordarea gameplay-ului, **United Offensive** privilegiază acțiunea furibundă în detrimentul unei anumite atmosfere cu care ne obișnuise **Call of Duty**. Plasați în manieră brutală în mijlocul tuturor evenimentelor la care participa armata noastră – sniper, artificier, mecanic – ne confruntăm permanent cu horde de inamici fără creier, într-o atmosferă încinsă la maximum. Chiar dacă este uneori frustrant, jocul ne seduce prin misiunile sale variate și ritmul susținut. Totuși, **Call of Duty** are și azi un farmec în plus... Părerea mea!

BEPE HAȘDEDEU

ciprian@pcgames.ro

☛ **SEFU?** Pilotul s-a apucat de bungee jumping și nu-l pot ținti de câte cruci de fier am pe ecran! O facem remiză?



Punctaj CALL OF DUTY: UO

PRODUCĂTOR	Gray Matter Int. Studios
PUBLISHER	Activision
DISTRIBUTOR	Best Computers
PREȚ	cca. 25 euro
VÂRSTĂ	peste 16 ani

PRO & CONTRA

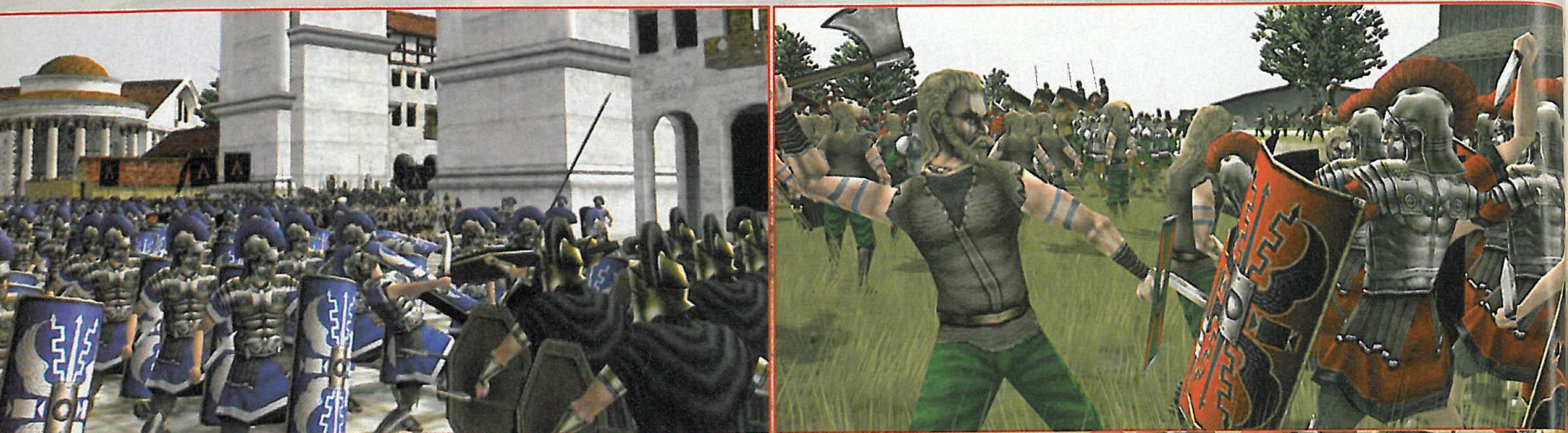
Confruntări spectaculoase	Frustrant uneori
Situații variate	Acțiunea sacrifică atmosfera
Multiplayer atractiv	

Grafică	83%
Sunet	92%
Gameplay	89%
Atmosferă	90%
Multiplayer	86%

88%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1,2 GHz	CPU - 2,2 GHz
Video - 128 MB	Video - 128 MB
RAM - 256 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
MEDAL OF HONOR



Rome: Total War

Este absolut necesar să precizez, pentru cei care în ultimii ani au fost plecați pe lună, că RTW este demnul urmaș al unor titluri de răsunet, titluri care au marcat un nou episod în cadrul strategiei epice. Și cum nu se putea ca producătorii să o dea în bară, scurt pe doi, **Rome este cel mai strălucit dintre ele. Era normal ca bazele acestui joc să fie puternic inspirate din nume precum Shogun sau Medieval, însă modul cum acestea au fost exploatare este excelent, toate mulțumită în primul rând noului engine 3D ce provoacă, la propriu, furori pe câmpul de luptă.**

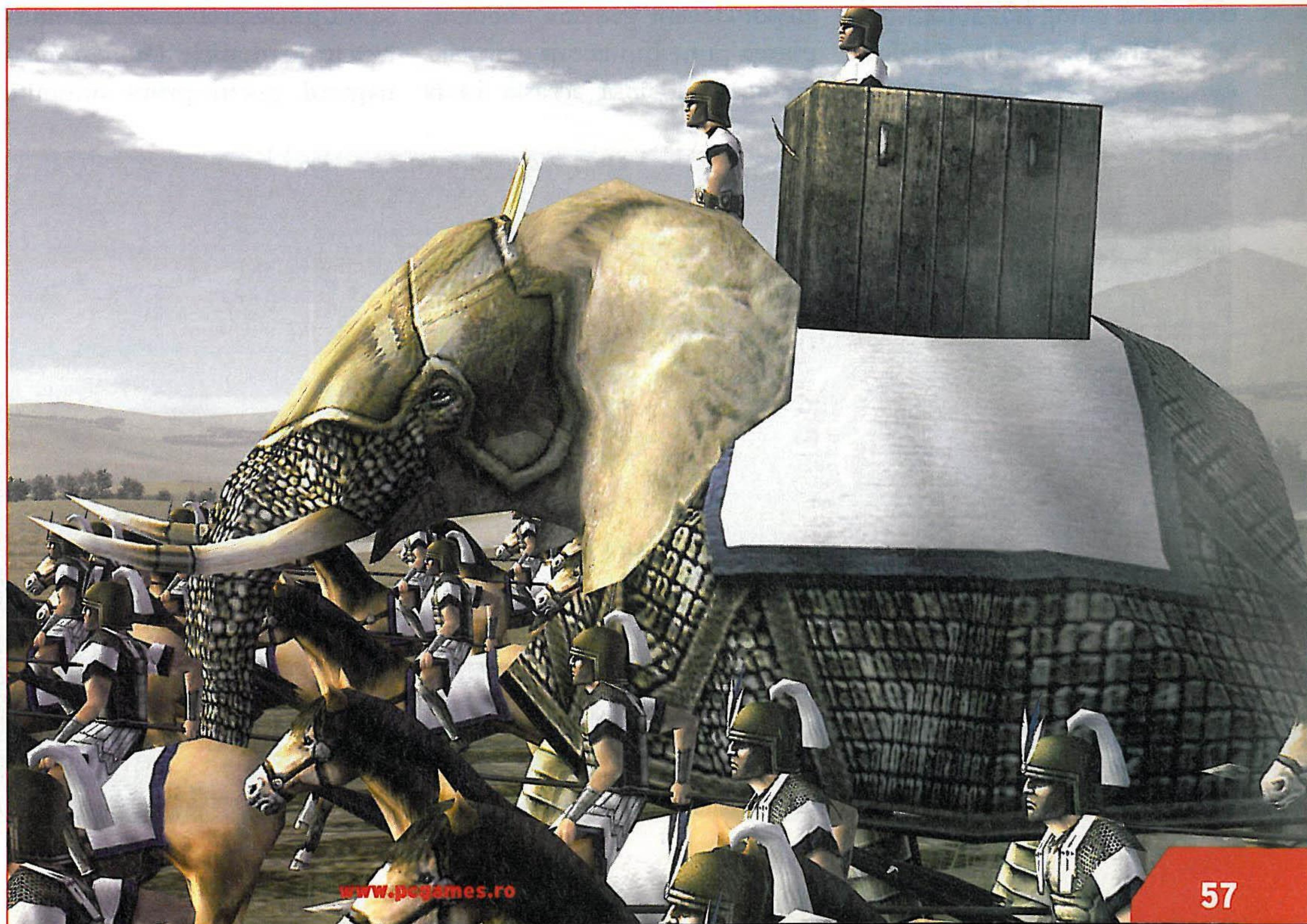
Ca și în celelalte titluri ale seriei **Total War**, avem parte de două tipuri distincte și diferite de strategie. În primul rând, există partea de joc turn-based, prin intermediul căreia cucerim orașe și provincii, construim, recrutăm oștiri sau mutăm armatele pe suprafața hărții pentru a ne extinde imperiul. Restul timpului ni-l vom petrece căsăpindu-ne dușmanii în bătălii epice real-time, saturate până la refuz de tactici și manevre, care mai de care mai detaliate și mai spectaculoase. După deja clasicul și foarte folositorul tutorial pe care l-am întâlnit, de altfel, și în varianta demo, putem începe joaca de-a Imperiul Roman, în persoana uneia dintre trei familii romane influente – the Julii, the Scipii sau the Bruti. Pe parcursul acestei campanii, nobilul nostru țel va fi acela de a cuceri cât mai mult teritoriu, de a propovădui gloria Romei pe tot întinsul Europei și, evident, clădirea unui nume propriu care să bage teama în dușmani. Chiar dacă nu există diferențe între unitățile și clădirile pe care cele trei familii le pot construi (deh, toate trei sunt romane), avem, totuși, de-a face cu responsabilități diferite, venite tocmai de la Senat. Astfel, the Bruti urmăresc în speță anihilarea rămășițelor orașelor-state grecești,

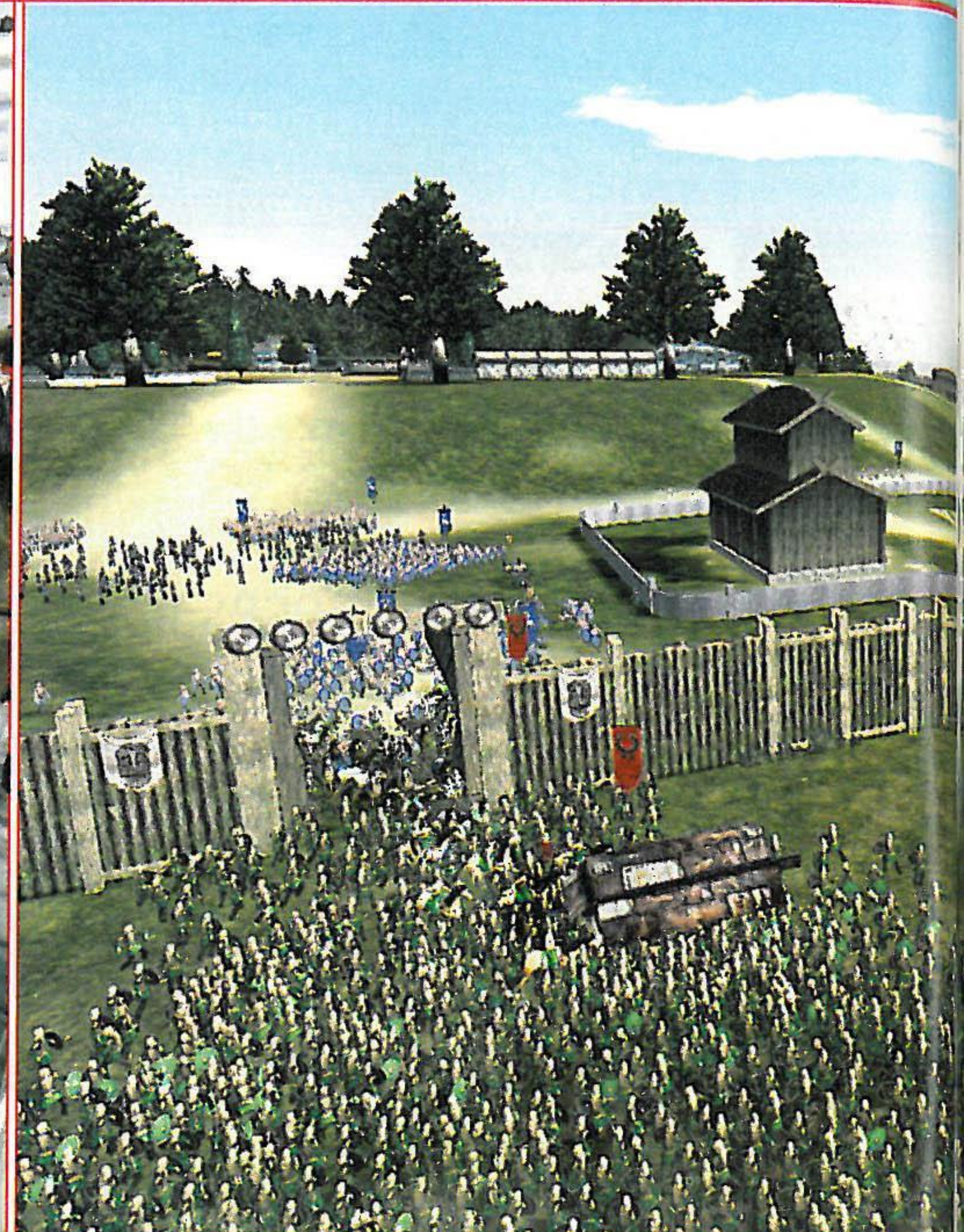
întinzând Imperiul cât mai mult spre sud-est, the Scipii trebuie să se ocupe de prezența amenințătoare a Cartaginei, iar the Julii au ca scop „liniștirea” galilor (Asterix, Obelix, that sort of stuff) și a Germaniei.

De fapt, acestea sunt obiectivele principale ale campaniei, deoarece Senatul Romei (o adunătură de bătrâni frustrați, streșați și cu multe probleme grave de rezolvat) ne va pune la dispoziție un număr impresionant de misiuni, de la cucerirea unui oraș ostil

(sau, de ce nu, exterminarea întregii populații, dacă relațiile acesteia cu Roma nu sunt tocmai cele mai pașnice), blocarea unui port, până la formarea unor rute de comerț cu diverse facțiuni sau stabilirea unor alianțe. Rămâne la latitudinea noastră dacă aceste misiuni merită sau nu să fie duse la bun sfârșit, mai ales că Senatul are prostul obicei de a-ți vârf pe gât diverse obiective care au ca scop de foarte multe ori slăbirea facțiunii tale. Asta, doar în cazul în care ești foarte puternic și ai

devenit o amenințare pentru Imperiu. Dacă, totuși, acceptăm să facem voia Senatului, vom fi frumuseț răsplătiți cu sume grele de bani, noi unități sau, mai mult, influență în Senat. Iar dacă o dăm în bară și eșuăm lamentabil (ca niște românași buni ce suntem), Senatul ne va privi cu niște ochi nu tocmai prietenoși. Oricum, per total, misiunile primite de la dragii noștri senatori ajută foarte mult la diversificarea obiectivelor campaniei, făcându-ne să ne concentrăm mai mult la cele pe





⚔️ **CE V-AM SPUS NOI, MĂ?** Holde de grâne ați vrut? Na-vă holde!!

termen scurt, în timp ce avansăm, încetișor-încetișor, spre cucerirea Europei.

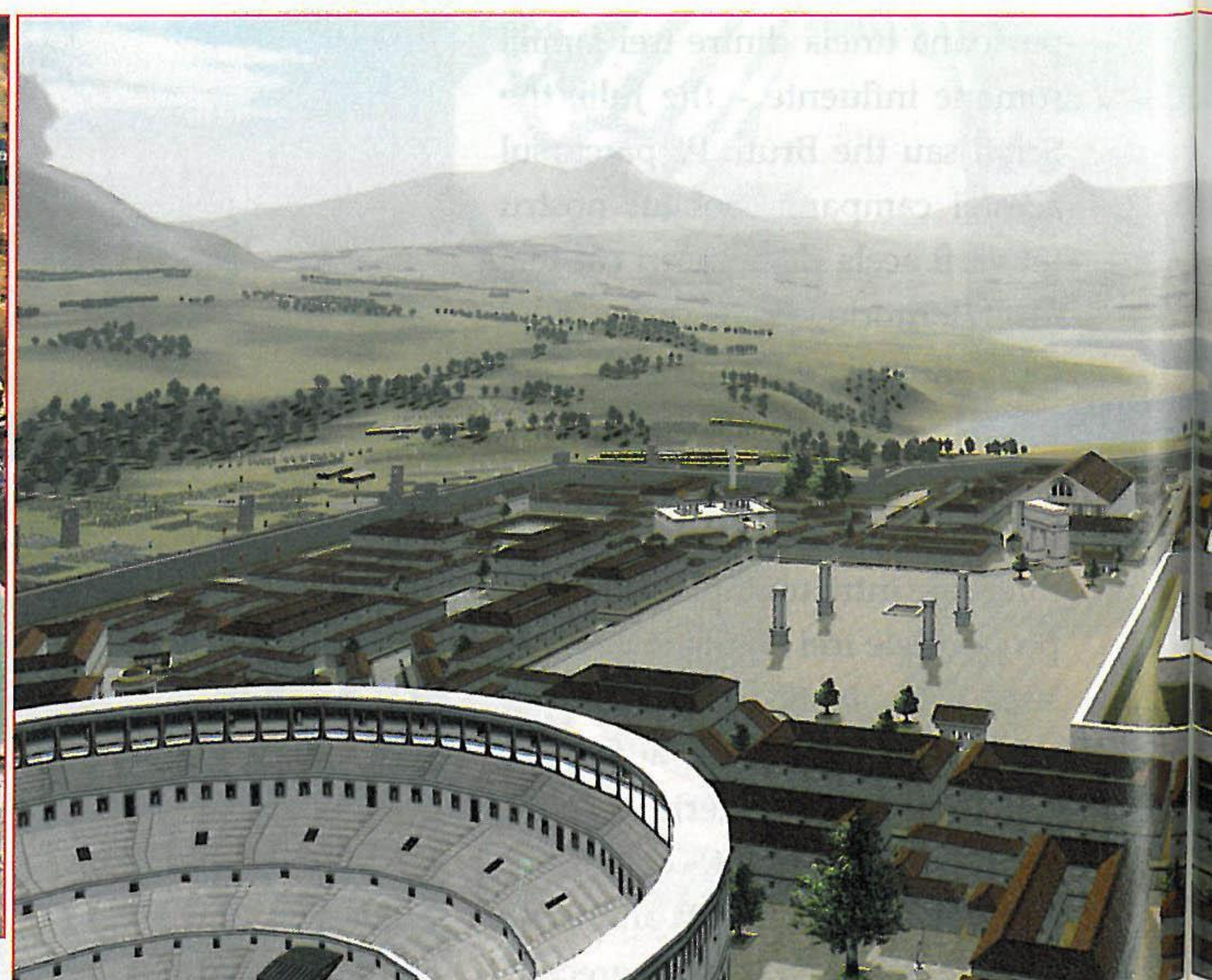
Spre marea mea surprindere, RTW oferă un minuscul element de role playing (dacă poate fi numit așa), prin introducerea unui nou feature – și anume familia. Practic, fiecare dintre cele trei facțiuni este one big happy family, iar generalii și guvernatorii ei sunt înrudiți fie prin căsătorie, fie prin adopție. Aceștia sunt, practic, liderii pe care îi vei folosi în desfășurarea campaniei, fiind singurii care posedă atribute (bune sau rele) ce le definesc abilitățile. Aceste abilități constau în command rating-uri ce caracterizează generalii, precum și abilități administrative, ce influențează

modul în care guvernatorii au grijă de provinciile tale. Datorită acestor factori, vom încerca tot mai mult să îmbunătățim carierele membrilor familiei, pentru ca aceștia să ne servească cât mai bine. Pe lângă aceste abilități, rușele tale pot atrage de partea lor diverse personaje. Sfetnici, mentori, bodygarzi, servitori, toți se învârt în cercurile înalte ale societății și îți influențează atributele. De exemplu, un luptător poate îmbunătăți influența unui personaj, precum și oferi o mai bună protecție împotriva asasinilor. Familiile joacă un rol critic și datorită faptului că doar membrii ei pot deveni generali. Evident, putem pune cap la cap o armată fără general, însă aceasta va fi

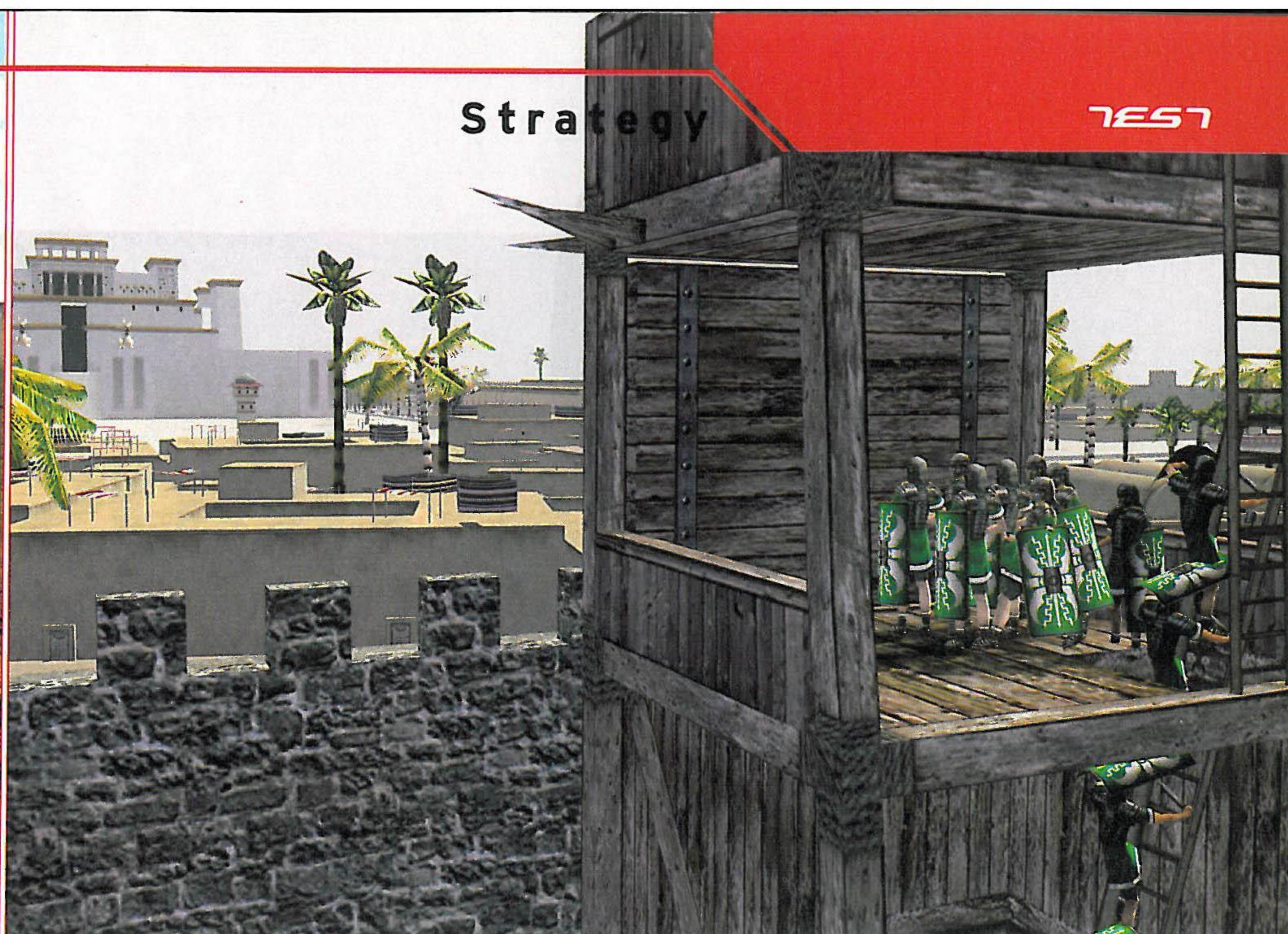
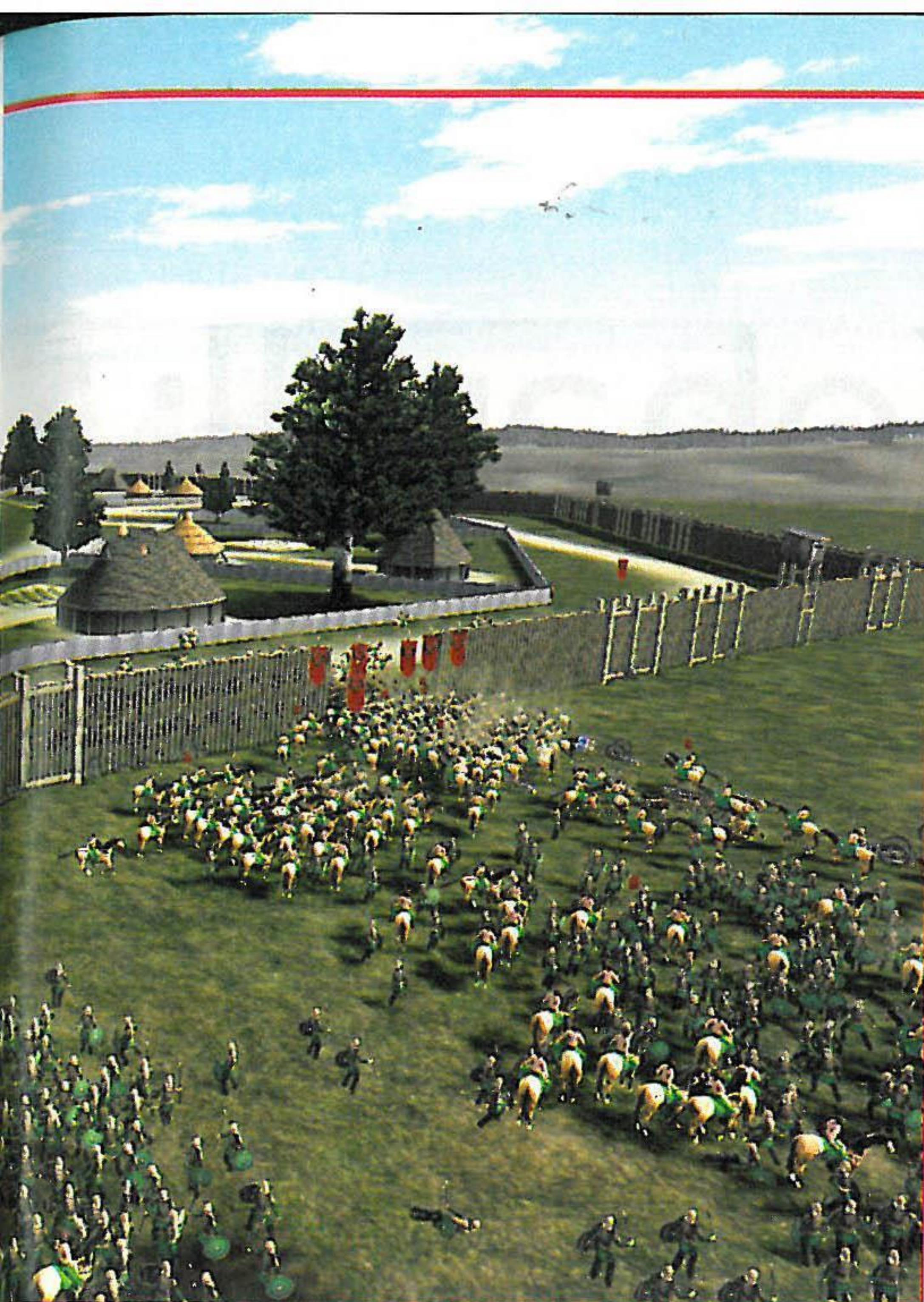
foarte prost condusă pe câmpul de luptă și o va lua pe cocoșă aproape sută la sută. Prezența generalului poate face ca un grupuleț mic și compact să decimeze la propriu o armată de câteva ori mai mare, deoarece, cu cât respectivul general este mai respectat de soldații săi, cu atât aceștia se vor comporta mai bine cu arma în mână.

Atunci când ne ciocnim de situații nasoale, mai bine zis atunci când numărul guvernatorilor noștri scade vertiginos, orașele pot fi luate sub aripa protectoare a automanagerului. Acesta este de fapt unul dintre edilii oficiali care se ocupă de problemele administrative în numele tău. Automanagerul poate primi anumite

priorități, cum ar fi dezvoltarea provinciei într-un stil militar sau, din contră, economic sau financiar. AI-ul pare că se descurcă destul de bine în a-ți urma ordinele. Fiind recomandat pentru jucătorii mai activi din fire, care nu prea se implică în micromanagement și nu le prea place să petreacă mult timp în modul TBS al jocului. Atunci când nu suntem ocupați cu zdrobirea adversarilor pe câmpul de luptă, îi putem aborda și din perspective mai puțin sângeroase, cum ar fi spionajul, comerțul sau, de ce nu, convertirea. Sistemul diplomatic a fost modificat substanțial, noile opțiuni incluzând formarea de alianțe, „convingerea” prin brutalitate a provinciilor vecine de a



⚔️ **AM CAM CUCERIT TOT** ce era de cucerit. Mai puțin birtu' ala din colțul hărții...



☛ **AȘA BĂIEȚI, STAȚI LA UMBRĂ!** Avem coniacu' Unirea chiar aici...

deveni protectorate romane, precum și negocierea unor rute comerciale. De asemenea, avem la dispoziție asasini și spioni, care mai de care mai drăguți și mai utili, pe care îi putem folosi pentru eliminarea subtilă a unor personaje cheie, cum ar fi generali inamici.

Bineînțeles, partea de micromanagement este doar o mică parte din ansamblul jocului. Cel mai așteptat capitol al lui **Rome** este, fără îndoială, battle engine-ul 3D real time. Trecerea metorică de la sprite-urile 2D, întâlnite în **Medieval** sau **Shogun**, la fantastica grafică 3D de acum, are un impact deosebit asupra bătăliilor propriu-zise, datorită unor animații demne de toată lauda. E

absolut superb să vezi literalmente mii și mii de soldați încăierându-se, lăncieri atacând cu zel elefanți uriași sau arcași de elită măcelărind rândurile infanteriei inamice. Engine-ul 3D ajută foarte mult înțelegerea diverselor tactice pe care le aplicăm în luptă, datorită detaliilor foarte bine conturate și redade cu acuratețe. Astfel, dacă spearmen-ii inamici își vor coborî lăncile în poziție frontală, atunci știm cu siguranță că un atac al cavaleriei ar fi cel puțin considerat o tactică proastă. Dar dacă reușim să le distragem flancurile cu ajutorul infanteriei, atunci un atac frontal al călăreților ar devasta totul. În același timp, unitățile noastre câștigă experiență cu fiecare luptă, deci este

indicat să avem grijă cât mai mare de ele. După o bătălie câștigată, ne putem retrage trupele în cel mai apropiat oraș, pentru a le odihni. Acest lucru nu numai că le restaurează la putere maximă, dar le și upgradează armele și scuturile, făcându-le și mai periculoase (evident, presupunând că ai construit în oraș clădirile necesare upgrade-ului).

Pe lângă modul campaign, jocul ne mai oferă și o serie de bătălii istorice, precum și un mod skirmish pentru cei care vor să treacă direct la acțiune. Urmează apoi modul multiplayer, care este limitat doar la bătălii, cu două posibilități: una constă într-un skirmish supărat de tot, foarte rapid și plin până la refuz de

adrenalină, iar cealaltă ne pune în fața unor obositoare siege-uri, foarte asemănătoare unui joc de șah datorită complexității de care dau dovadă.

Luat ca un întreg, **Rome Total War** este exact ceea ce mă așteptam de la el: O strategie complexă de micromanagement economic, sublim combinată cu tactici militare și bătălii epice. Grafica, sunetele și aspectul în general îl fac un candidat serios pentru titlul de cea mai bună strategie a anului.

PAUL LIQOEUR
paul@pcgames.ro

PC Games Forum

<http://www.pcgames.ro/forums>

Punctaj ROME: TOTAL WAR

PRODUCĂTOR	Creative Assembly
PUBLISHER	Activision
DISTRIBUITOR	Best Computers
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	peste 14 ani

PRO & CONTRA

+ Combinație ideală de RTS cu TBS	+ Bătălii epice
+ Campanie bine conturată	- Development lent

Grafică	91%
Sunet	90%
Gameplay	92%
Atmosferă	80%
Multiplayer	89%

91%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1 GHz	CPU - 2.2 GHz
Video - 64 MB	Video - 128 MB
RAM - 256 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SERIA TOTAL WAR



☛ **CÂND VINE IARNA**, provizia principală a oștenilor mei rămâne... vodka.

Kohan II: Kings of War

Un nou RTS fantasy era parcă ultimul lucru de care aveam nevoie dar, până la urmă, **Kohan II a reușit să rotunjească frumușel panopia strategică din acest număr aniversar, prefigurând totodată câteva dintre ideile promise de Battle for Middle-Earth.**

La o primă vedere, **Kohan II** se prezintă ca un RTS fantasy clasic, banal și depășit din punct de vedere grafic. Titluri ca **Warcraft**, **Age of Empires** sau **LotR: The War of the Ring** mi-au năvălit imediat în minte, la inaugurarea campaniei acestei strategii marca TimeGate Studios. N-am să mă opresc asupra cadrului narativ al jocului, așa cum ar fi normal, pentru că nu acesta e locul în care inovează **Kohan II** și, la urma urmelor, nu e nici pe departe punctul său

fantasy care se pretează unui asemenea context, însă, se ascunde o strategie de calitate și chiar unică, din anumite puncte de vedere. Mi s-a părut oarecum ironic să găsesc în **Kohan II** chiar și câteva dintre ideile de gameplay prezentate de Electronic Arts de-a lungul acestui an, în trailer-ele **LotR: The Battle for Middle-Earth**. De pildă, managementul bazelor a fost mult simplificat și eficientizat, așa zice, față de conceptele clasice vechi de când lumea și Arrakis-ul. În **Kohan II** nu te mai poți întinde cu baza cât vezi cu ochii pe hartă, ci ești nevoit să te limitezi la așezăminte de-a dreptul claustrofobice, ale căror locații pe hartă sunt bătute-n cuie. Singura flexibilitate apare odată cu upgradearea citadelei (clădirea centrală a fiecărui orașel), care nu numai că îți aduce un venit mai mare și ziduri defensive mai falnice: principalul avantaj al acesteia

forte. Ajunge doar să spun că povestea aruncă laolaltă șase rase dintre cele mai pestrițe (Human, Ceyah, Shadow, Undead, Gauri, Haroun și Drauga), cu obișnuitele lor particularități vizuale/funcționale și divergențe de opinie non-pacifiste.

Dincolo de obișnuitele teme

acțiunii îl reprezintă creșterea numărului de "slot-uri" de construcții, adică a clădirilor ce pot fi ridicate în fortăreață. Careva să zică, acum nu mai pierzi vremea cu amplasarea manuală a fiecărei căsuțe sau barăci, ci acestea sunt ridicate automat în puncte fixe. În



LA ATAC, VOINICI MEI până nu vine Miliția pe noi!



AURORA BOR'ALĂ mustește pe după fiecare stâlp



ARCAȘII N-AU TREABĂ atâta timp cât zidul rezistă

ce constă atunci provocarea? Ei bine, numărul clădirilor ce pot fi construite în jurul unei citadele este extrem de redus, mai ales în fazele incipiente ale dezvoltării sale, așa încât trebuie să alegi cu grijă ce să construiești și ce nu. De pildă, dacă te-ai grăbit să te dezvolti economic și ți-ai umplut tot spațiul disponibil cu o piață, un fierar, un centru de prelucrare a lemnului și a pietrei, când va veni vremea să-ți faci o armată vei constata cu stupeoare că nu mai ai unde să-ți ridici o amărată de Barracks. Bine, exemplul oferit e într-adevăr unul grosolan, de cele mai multe ori greșelile de "city planning" fiind mult mai subtile.

Un alt argument care vine în sprijinul ideii de eficientizare a organizării bazei este eliminarea clasicilor țărani, a colectării manuale de resurse și a clădirilor "redundant-pasive" gen case, depozite etc. Singurele unități din **Kohan II** care mai construiesc câte ceva sunt trupele de pionieri și șoimii patriei... err, Pioneers și Engineers. Primii sunt cei care

pun bazele unei noi fortărețe, în locațiile prestabilite de care aminteam mai devreme, în timp ce inginerii pot construi cinci tipuri de mine și un Outpost. În rest, toate celelalte clădiri din joc (quarry, barracks, blacksmith etc.) pot fi ridicate doar în interiorul fortărețelor și, deci, într-un număr foarte limitat. Ai putea spune acum că, prin toate aceste restruc-turări și reduceri de personal, producătorii au răpit o bună parte din farmecul RTS-urilor clasice. Și ți-aș da perfectă dreptate, fiind și eu unul dintre cei cărora ctitorirea în tihnă a unei baze opulente le oferă o satisfacție aparte. De aceea nici nu am fost prea fericit să constat lipsa acestui aspect pacifist, din misiunile lui **Kohan II**, producătorii preferând să se concentreze doar asupra aspectului tactic și militar al jocului – alegere complet irefutabilă, la urma urmelor.

Trecând mai departe la organizarea și controlul unităților, se remarcă de asemenea o schimbare drastică, prin adoptarea tot

mai popularului concept de squad-uri specializate, à la **Warhammer 40,000: Dawn of War**. Astfel, selecția unităților în **Kohan II** nu se mai face în mod individual, cu câteva excepții, ci la nivel de squad – respectiv a unor grupe de 4-8 unități, structurate cam așa: un comandant de squad (eventual erou), un grup central de patru unități de același tip, două unități pe flancuri (opționale) și două unități ajutătoare (idem). Deci un squad ar putea fi format, să zicem, din patru swordsmen, flancați de doi arcași și ajutați de doi clerici. Sau doar patru swordsmen și nimic altceva. Combinațiile posibile sunt desigur extrem de diverse, iar la fel și valoarea tactică a fiecărui squad rezultat.

Producătorii au mers până acolo cu rafinarea gameplay-ului, încât au eliminat chiar și managementul vrăjilor și abilităților speciale, activarea acestora făcându-se automat, fără intervenția jucătorului – singura ta preocupare fiind deci să te îngrijești de buna funcționare tactică a armatei. Din

păcate, obsesia celor de la TimeGate Studios și-a spus cuvântul asupra celorlalte aspecte ale jocului, care par să fi beneficiat de o atenție mai modestă. Grafica destul de butucănoasă și sacadată (dar cu efecte speciale impresionante, ce-i drept), voice acting-ul și dialogurile fade din timpul secvențelor cinemate in-game, sau AI-ul mai mult decât dubios, la anumite faze, fac din **Kohan II** un joc dedicat nu atât gamer-ilor de ocazie, cât mai ales strategilor care râvnesc după o experiență fantasy cu adevărat inovatoare. Cel puțin, până la apariția lui **LotR: The Battle for Middle-Earth** din luna decembrie...

SCHLAFENHOUER

serban@pcgames.ro

PC Games Forum
http://www.pcgames.ro/forums

Punctaj KOHAN 2

PRODUCĂTOR	TimeGate Studios
PUBLISHER	Take 2
DISTRIBUTOR	-
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	peste 12 ani

PRO & CONTRA

+ Gameplay original	- AI dubios pe alocuri
+ Efecte grafice reușite	- Execuție tehnică modestă

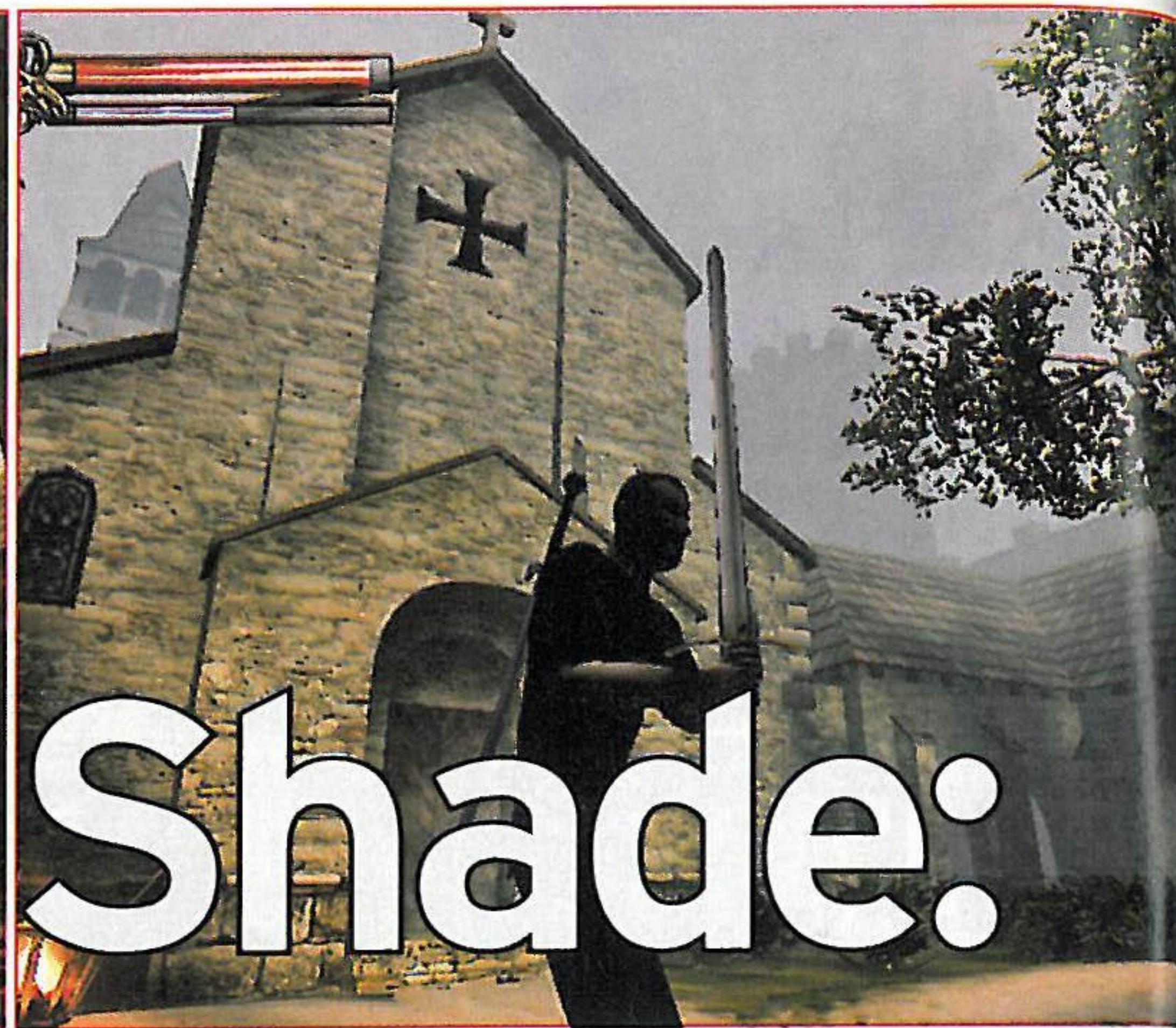
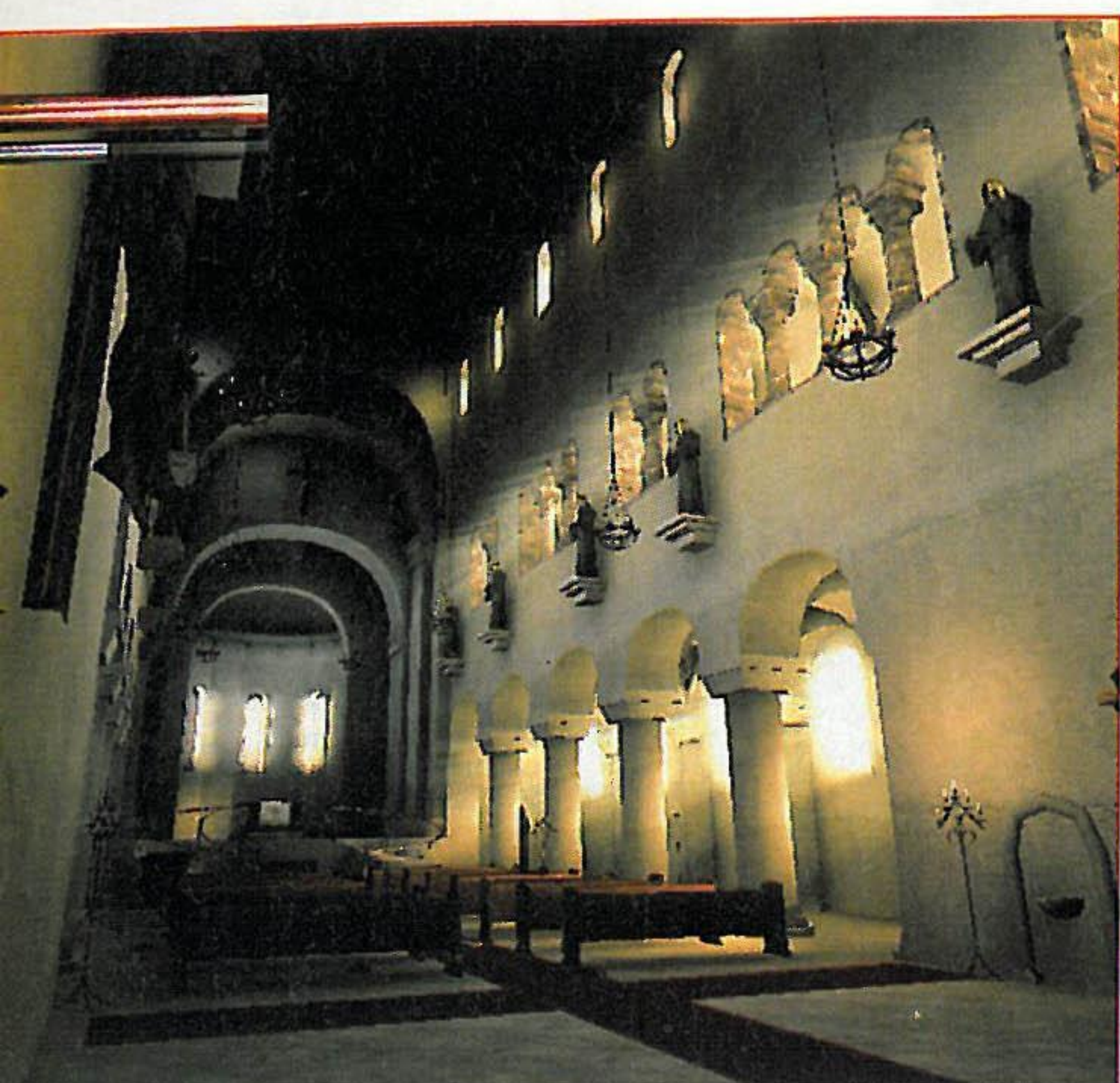
Grafică	79%
Sunet	74%
Gameplay	87%
Atmosferă	81%
Multiplayer	80%

80%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1,5 GHz	CPU - 2 GHz
Video - 64 MB	Video - 128 MB
RAM - 256 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
LOTR: WAR OF THE RING
WARCRAFT III





Shade:

Wrath of Angels

Ultima dintre lansările cehilor de la Cenega pe anul 2004 a fost **Shade: Wrath of Angels** - **un Action-Adventure cât se poate de tipic, construit după clasică rețetă a seriei Tomb Raider care aduce doar unul sau două elemente inedite.**

În cea mai mare parte a sa, **Shade** e un joc reușit care te captivează printr-o drămuire iscusită a elementelor de aventură, alternate cu faze de acțiune și ocazionalele puzzle-uri pentru descrețirea neuronului. Chiar și noutățile sale conceptuale au fost strecurate cu destulă subtilitate în joc, fără să te lase gură-cască, dar nici să nu-ți dea impresia de "been there, done that".

Povestea începe relativ cuminte: prin obișnuita scrisoare misterioasă cu parfum de clișeu, ești chemat de urgență în ceva cătun

din Cucuieții din Deal care e pe cale să se transforme într-o adevărată autostradă inter-dimensională pentru îngeri, demoni și-alte jivine divine. Cel aflat în necaz e chiar fratele tău; motivul: descoperirea unor informații sacre ce nu prea erau destinate muritorilor de rând. Cu un aer tipic de macho căruia nu-i pasă de problemele Universului, pornești așadar spre salvarea fratelui, ajutat fiind - chipurile - de un înger și, paradoxal, de un demon. Situația e cu atât mai bizară, cu cât respectivul demon sălășluiește undeva în tine și, la o

simplă apăsare de tastă, va ieși la iveală în toată splendoarea sa distructivă (pentru o perioadă scurtă de timp, fiind un mare devorator de "stamina"). Atâta timp cât ești transformat în demon, beneficiezi de câteva acțiuni inaccesibile alter-ego-ului uman - cum ar fi împinsul cutiilor mai greoaie, retezarea inamicilor din una-două scatoalce și vreo zece vrăji ce înlocuiesc arsenalul de arme tradiționale (sabie, pistol, arbaletă).

Din păcate, dinamica luptelor nu e la fel de fluentă ca-n alte jocuri de gen, indiferent de forma umană sau demonică pe care o întruhidezi, ori de perspectiva aleasă (third-person/first-person). Practic, aici e și marea problemă a lui **Shade**: imprecizia controlului și a animațiilor personajelor care sporește artificial dificultatea luptelor și devine o reală problemă, în timpul fazelor de "jump'n'run". Dacă însă vei reuși să faci abstracție de acest neajuns, vei fi răsplătit cu o aventură interesantă și niște panorame într-adevăr grandioase, jocul purtându-te printr-o serie de locații prezente, medievale, gotice,

antice... și tot așa, până-n sfera imaginarului. Experiența nu e nici pe departe una "horror", așa cum o recomandă producătorii, dar oferă totuși o binevenită doză de suspans.

Trecând deci peste ușoara repulsie inițială, cauzată de succesiunea prea rapidă a clișeeilor, de controlul nefinisat și de vocea aia feminină totalmente afonă într-ale englezismelor (dar care se încapățâna să mă povățuiască din loc în loc), **Shade** m-a captivat - încet, dar sigur - prin atmosfera sa interesantă, gameplay-ul agreabil și arhitectura magnifică a nivelurilor.

SCHLAFENHOUER

serban@pcgames.ro

Punctaj SHADE: WRATH of ANGELS

PRODUCĂTOR	Black Element
PUBLISHER	Cenega
DISTRIBUITOR	Best Computers
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	peste 16 ani

PRO & CONTRA

<ul style="list-style-type: none"> Grafică malestuoasă Atmosferă captivantă 	<ul style="list-style-type: none"> Control nefinisat Niveluri prea restrânse
---	--

Grafică	87%
Sunet	73%
Gameplay	80%
Atmosferă	84%

81%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 700 MHz	CPU - 2 GHz
Video - 32 MB	Video - 128 MB
RAM - 128 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
TOMB RAIDER
PRINCE OF PERSIA: SOT



NEBUNIA MOBILA

Www.superlogo.ro

MESAJE IMAGINE PENTRU NOKIA SI SAMSUNG

Mesajele imagine pot fi comandate doar pentru telefoanele mobile NOKIA si SAMSUNG T100, T400, T500, N600, N500, R210S, A300, S100, S300, V200



COMANZI la 1290 ASTFEL :

1. Trimite prin SMS codul ales (ex: GM206130) la 1290 si primești imediat soneria mono sau mesajul imagine
 2. Pentru soneriile polifonice si imaginile color urmeaza instructiunile primite prin SMS
 3. Salveaza link-ul WAP/bookmark-ul primit in mobilul tau
 4. Conecteaza-te prin WAP/GPRS cu link-ul/bookmark-ul indicat si salveaza pur si simplu soneria/imaginea color in mobilul tau
- *Pentru a putea comanda imagini color, sonerii polifonice sau jocuri java este necesara activarea (gratuita) a serviciului WAP/GPRS la Connex *222 sau Orange la 411, servicii disponibile numai pentru abonatii Connex si Orange + cartele Orange PrePay (activare la nr. 200)
- Pentru soneriile polifonice si imaginile color este necesar sa trimiti 2 SMS-uri/comanda, iar pt. jocuri 3 SMS-uri/comanda
- Pretul unui SMS 1.10 USD + TVA Informatii 021-2127819

MESAJE IMAGINE PENTRU SIEMENS



MMS COLORATE



SUPER SONERII MONO SI POLIFONICE

Compatibile toate telefoanele polifonice cu WAP/GPRS

ROMANESTI	COD MONO NOKIA SAMSUNG	COD MONO SIEMENS	COD POLIFONIC
3REI SUD EST - Poveste De Dragoste.....	GM206152	SM207152	GM200000
ACTIC - Deor Cu Tine.....	GM206153	GM207153	GM200002
CORINA - Nimeni Nu Ne Poate Desparti.....	GM206122	GM207122	GM200011
COSTI IONITA - Oh, Mamii.....	GM206143	GM207143	GM200012
DJ PROJECT - Lumea Ta.....	GM206095	GM207095	GM12068
HI-Q - Poveste Fara Nume.....	GM206123	GM207123	GM200018
LOREDANA - Extravaganza.....	GM206184	GM207184	GM200024
PAVEL STRATAN - Eu Beau.....	GM206175	GM207175	GM200037
RO-MANIA - Sa-ti Sara Basca.....	GM206168	GM207168	GM200028
SISTEM - Sperante.....	GM206139	GM207139	GM200033
SPIN - Singur Pe Drum.....	GM206174	GM207174	GM200042
STEFAN BANICA JR - Veta.....	GM206178	GM207178	GM200040
CORINA - Nimeni Nu Ne Poate Desparti.....	GM206122	GM207122	GM200011
CASSA LOCCO - Al Luat Teapa.....	GM206112	GM207112	GM200010
ZDOB SI ZDOB - DJ Vasile.....	GM206115	GM207115	GM200035
PARAZITI - Jos Cenzura.....	GM206166	GM207166	GM200027
DJ RAUL vs VIORICA - Un Gram De Iubire.....	GM206159	GM207159	GM200015
DJ PROJECT - Printre Vise.....	GM206158	GM207158	GM200014
COSTI IONITA - Oh, Mamii.....	GM206143	GM207143	GM200012
BLONDY - Te-am Iubiti.....	GM206177	GM207177	GM200039
HI-Q - Gashka Mea.....	GM206183	GM207183	GM12111
MIKI & PEPE - Fara Tine.....	GM206184	GM207184	GM12112
DANA - La La La (Pofta De Viata).....	GM206185	GM207185	GM12113
O-ZONE - Dragostea Din Tei.....	GM206012	GM207012	GM12051

SUPER MANELE	COD MONO NOKIA SAMSUNG	COD MONO SIEMENS	COD POLIFONIC
ADRIAN MINUNE - De Cine Mi-e Mie Dor.....	GM206019	SR207019	SR200003
GUTA & SORINA - Asi Renunta.....	GM206086	SR207086	SR12115
ELEGANCE - Noapte De Noapte.....	GM206160	SR207160	SR200016
LIVIU GUTA - Hai Gagico Hai.....	GM206163	SR207163	SR200022
LIVIU GUTA - Roua Din Ploaia Grea.....	GM206134	GM207134	GM200023
NICOLAE GUTA - Lacrimi De Iubire.....	GM206165	GM207165	GM200025
ADRIAN MINUNE - Danseaza, Te Invit La Dans.....	GM206186	GM207187	GM12071
CARMEN SERBAN - Oameni Necajiti.....	GM206187	GM207187	GM200008
NICOLAE GUTA - Patru Nopti Si Patru Zile.....	GM206188	GM207188	GM12078
MINODORA - Mult Timp A Trecut.....	GM206137	GM207137	GM12114
GUTA & SORIN COP DE AUR - Stau Singur In Gara.....	GM206121	GM207121	GM12116
COP DE AUR & MIHAELA MINUNE - Esti Soarele Meu.....	GM206132	GM207132	GM12117
COSTI & ELEGANCE - Noapte De Noapte.....	GM206160	GM207160	GM12118
LIVIU GUTA - Zilele Trec.....	GM206135	GM207135	GM12119

INTERNATIONALE	COD MONO NOKIA SAMSUNG	COD MONO SIEMENS	COD POLIFONIC
50 CENT - In The Club.....	GM220108	GM221108	GM200001
BLACK EYED PEAS - Shut up!.....	GM220341	GM221341	GM200008
EAMON - Fuck It.....	GM206151	GM207151	GM200041
EMINEM feat. D12 - My Band.....	GM220399	GM221399	GM200013
ENRIQUE feat. KELLIS - Not In Love.....	GM220301	GM221301	GM200017
JAMELIA - Superstar.....	GM206176	GM207176	GM200038
J-FIVE feat. C. CHAPLIN - Modern Times.....	GM206162	GM207162	GM200019
KYLIE MINOGUE - Chocolate.....	GM220436	GM221436	GM200021
MARIO WINAS & P. DIDDY - I Don't Wanna.....	GM206167	GM207167	GM200028
NINO D'ANGELO - Senza Giacca.....	GM206138	GM207138	GM200026
SCHILLER mit HEPPNER - I Feel You.....	GM206169	GM207169	GM200030
SEAN PAUL feat. SASHA - I'm Still In Love.....	GM220416	GM221416	GM200031
SHANIA TWAIN - When You Kiss Me.....	GM206170	GM207170	GM200032
UNDERDOG PROJECT - Saturday Night.....	GM206172	GM207172	GM200034
USHER - Burn.....	GM206173	GM207173	GM200036
AVENTURA - Obsession.....	GM206189	GM207189	GM14000
R KELLY - Thola Thoi.....	GM206190	GM207190	GM12030
SEAN PAUL - Get Busy.....	GM220212	GM221212	GM12034
USHER - Yeah.....	GM220417	GM221417	GM12126
AXE BAHIA - Chuchuc.....	GM206192	GM207192	GM200006
MARIO WINAS feat. P.DIDDY - I Don't Wanna Know.....	GM206167	GM207167	GM200028
BEYONCE - Naughty Girl.....	GM220432	GM221432	GM12120
BRITNEY SPEARS - Everytime.....	GM206193	GM207193	GM12121
50 CENT - PIMP.....	GM220217	GM221217	GM12122
BRITNEY SPEARS - Toxic.....	GM220348	GM221348	GM12123
DIDO - Life For Rent.....	GM220414	GM221414	GM12124
KELIS - Trick Me.....	GM220435	GM221435	GM12125

COOL SMS FLIRT

100% LIVE NON STOP

"Distreaza-te si flirteaza la maxim cu noi!"

Te asteptam!"

Trimite un SMS cu numele fetei dorite, de ex: GMMONA la

1299

si incepe **DISTRACTIA!**

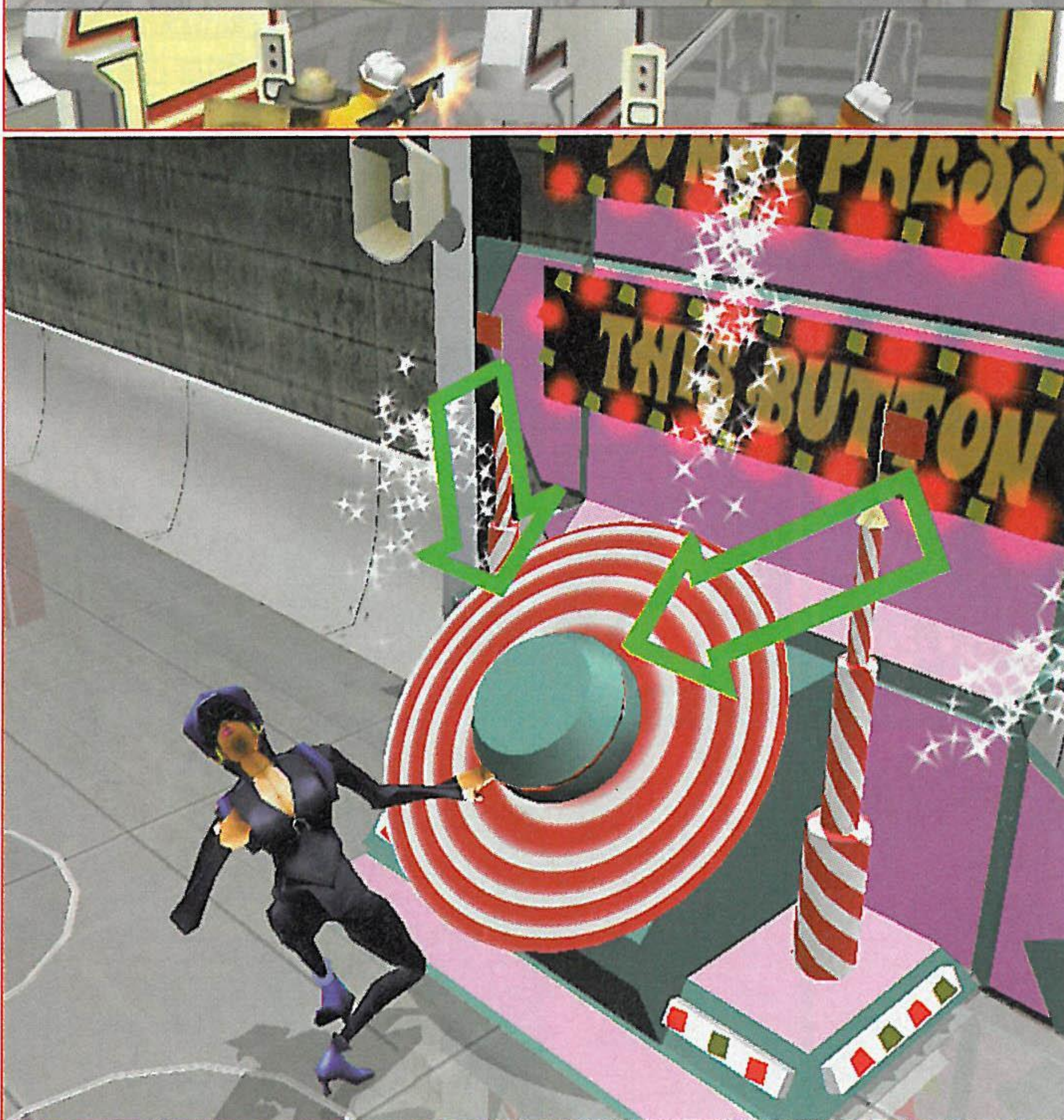
CU TINE!

GMSANDRA, GMMONA, GMDENISA, GMALINA

JOCURI JAVA

Pentru mai multe jocuri Java accesati www.superlogo.ro

MAGIC ELEMENTS COD: GM601028 Telefoane compatibile: Nokia 3310, 3330, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6800, 6810, 7200, 7210, 7250, 7550, 8910i, NGage Siemens S55, SL55 Motorola C370, C450, C550, E380 Sharp GX10, GX10i	BMW 1 Challenge COD: GM601071 Telefoane compatibile: Nokia 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 3600, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 7200, 7210, 7250, 7650, 8910i, NGage Siemens S55, SL55 Sharp GX10, GX10i SonyEricsson K700i, Z1010	AIR ADRENALINE COD: GM601052 Telefoane compatibile: Nokia 3100, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 7200, 7210, 7250, 7650, 8910i, NGage Siemens S55, SL55 Sharp GX10, GX10i	ALIEN WARFARE COD: GM601076 Telefoane compatibile: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 3600, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7600, 7610, 7650, 8910i, NGage SonyEricsson K700i, Z1010	DIRTY DREAMS POCKER COD: GM601012 Telefoane compatibile: Nokia 3100, 3300, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6800, 6810, 7200, 7210, 7250, 7650 Sharp GX10, GX10i	BREAST QUEST COD: GM60105 Telefoane compatibile: NOKIA 3100, 3200, 3220, 3300, 3600, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7650, NGage SIEMENS SX1 SHARP GX10, GX10i	PLASMA INFERNO COD: GM601033 Telefoane compatibile: Nokia 3100, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 7200, 7210, 7250, 7650, NGage Siemens C60, M55, MC60, S55, SL55 Sharp GX10,	DELTA BOMBER COD: GM601010 Telefoane compatibile: Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 3600, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7650, 8910i, NGage Siemens 2128, 3118, C55, C56, C60, C61, CT56, M46, M50, M55, M56, MC60, MT50, S55, S56, S57, SL55, SL56 Motorola V300, V400, V500, V525, V600 Samsung C100, E100, E700, S300, S307, X100, X400, X600, Z100 Sharp GX10, GX10i SonyEricsson T610, T616, T618, Z600
---	---	---	---	---	--	--	---



Evil Genius

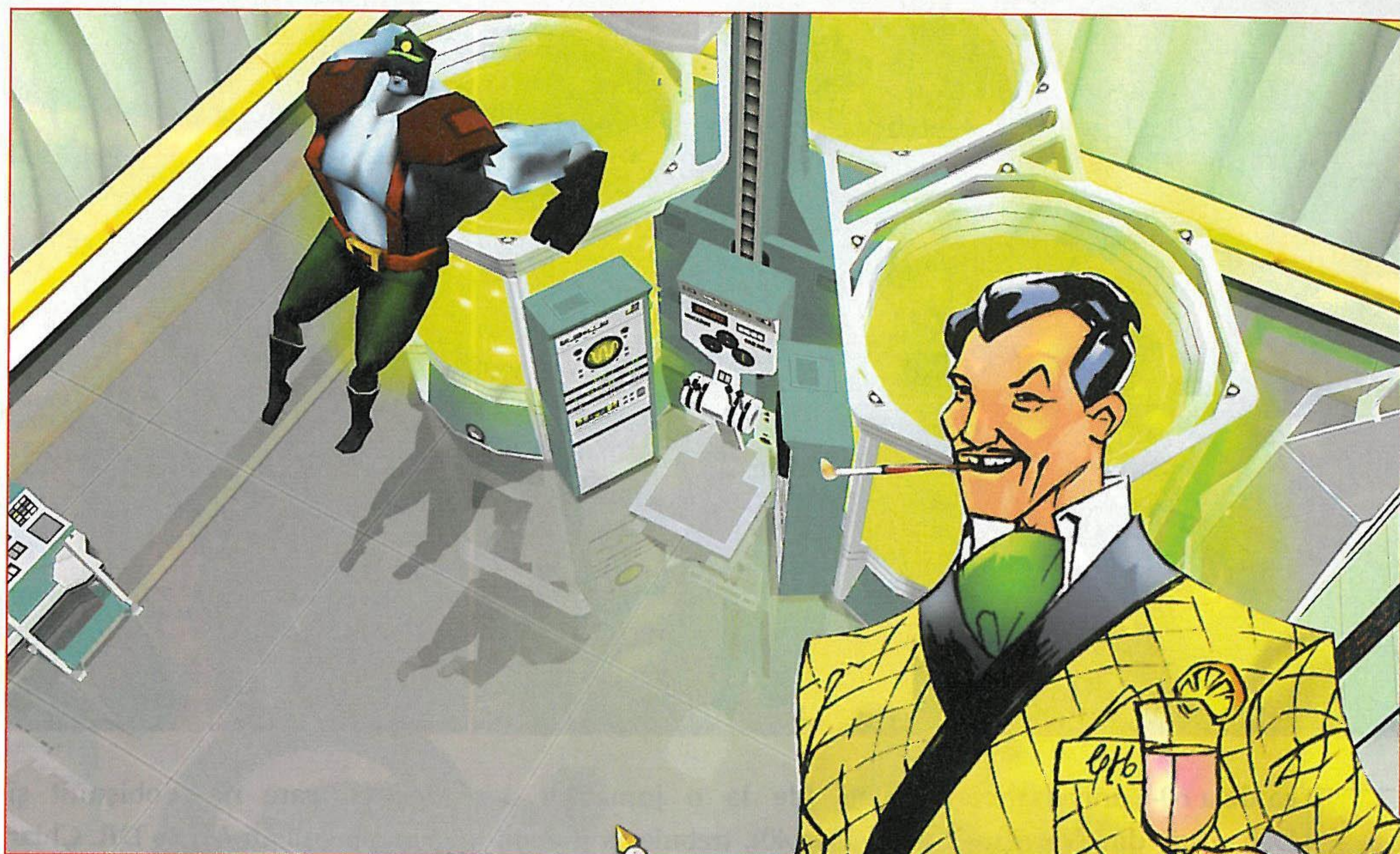
Dacă nu te mulțumesc poantele deplasate ale lui Mike Myers din filmele Austin Powers și nici Contract J.A.C.K. nu ți-a potolit poftele, e timpul să încerci să iei în mână ta conducerea lumii și să devii cel mai mare geniu criminal.

Tot ce trebuie să faci este să te așezi comod în fața calculatorului care, datorită noului joc semnat Elixir, se transformă într-o mașină a timpului ducându-te înapoi în psihelela anilor '60. După intro și o scurtă privire strâmbă asupra meniului, te trezești într-o epocă fictivă, care întrece orice coșmar despre războiul rece și care se dovedește a fi paradisul criminalilor megalomani. Câteva minute sunt suficiente să-ți dai seama că **Evil Genius** nu este altceva decât un joc de tip tycoon în care trebuie să-ți clădești un imperiu malefic. Acest lucru nu este însă așa de simplu precum pare la prima strigare: va trebui să-ți construiești o armată de ucenici as-

cultători de care pe urmă trebuie să te îngrijești și va trebui să-ți aperi insula care găzduiește baza secretă de operațiuni. Misiunea nu-ți va fi îngreunată doar de marile puteri ale lumii ce vor încerca să te șteargă din istorie, ci și de propriii angajați. Despre aceștia n-aș spune că sunt proști, doar că n-ar fi bune nici de blonde. Problemele frustrante ale AI-ului nu prea pot fi compensate nici măcar de umorul sec al jocului, care-i conferă o atmosferă unică încă de la început. Și din păcate, chiar dacă titlul și ideea jocului promiteau distracție cât încape, din cauza unor bug-uri **Evil Genius** e adesea mai degrabă enervant decât distractiv.

Înainte de ați alege alter-ego-

ul care să te reprezinte în crema lumii interlope ar fi bine să parcurgi tutorialul și să te familiarizezi cu bazele jocului. Perspectiva izometrică va fi cunoscută celor care au mai jucat vreun joc **Tycoon** și, chiar dacă pe ici pe colo jocul are gust de **Dungeon Keeper**, mecanismele și misiunile sunt destul de originale ca să mențină interesul viu. Secvențele video care întrerup tutorialul pe lângă funcția explicativă pe care o îndeplinesc, dau dovadă de un simț al umorului sec al producătorilor. Din păcate, acesta nu se manifestă și în cazul firului epic care a fost atât de bine ascuns, încât nici nu mai există... Alegerea dintre cei trei super anti-eroi de la începutul jocului nu afectează prea mult gameplay-ul, deoarece rareori va fi nevoie de intervenția lor directă. Singura diferență semnificativă care-și spune cuvântul de la început este faptul că fiecare pornește la cucerirea lumii cu un tip de henchmen specific. Acestea au un rol important în mersul jocului: dobândind experiență, ei își pot însuși două abilități unice (un fel de heroes din RTS-urile moderne). În total, există vreo 12 astfel de unități, fiecare fiind parcă o parodie a filmelor Bond. Nu toți îți stau la dispoziție încă de la început; îi vei putea angaja treptat cum dobândești notorietate. Oricât de puternice ar fi aceste creaturi, ele nu sunt invulnerabile: dacă își consumă toate cele trei vieți acestea dispar de pe scena machinațiilor



✚ **TRATAMENT PENTRU PIELE** Nimic nu se compară cu o baie radioactivă!

tale pentru o vreme. Cel mai mult timp îl vei petrece însă nu cu dirijarea directă a acestor trupe de atac, ci cu planificarea activității: extinderea bazei, întocmirea planului de antrenament, angajarea oamenilor care să-ți îndeplinească ordinele și, nu în ultimul rând, cu câștigarea fondurilor necesare.

Grafica jocului este destul de drăguță, chiar dacă are în ea ceva pueril. Pentru o scurtă perioadă de timp e chiar captivant ca, folosindu-te de zoom, să observi rutina zilnică a subalternilor tăi, să admiri diversele obiecte furate din jurul lumii și să vezi cum se declanșează capcanele la întâlnirea cu intrușii prea curioși. Chi-chițele ca alarmele care colorează întreaga bază în roșu sau alter-

nanța zi-noapte contribuie la realizarea atmosferei. În ansamblu, tot jocul pare ca un desen animat modern. Muzica jocului este în concordanță cu spiritul filmelor James Bond (sau mai bine zis cu parodia acestora). Coloana sonoră se compune din piese, mai degrabă calmante decât memorabile.

Evil Genius te va convinge cât se poate de repede că cea mai importantă caracteristică a unui geniu malefic nu este viclenia, ci răbdarea.

Cei care caută distracție ușoară și nu au răbdarea filosofilor antici mai bine să se ferească de acest joc.

KIRKEEGARDEN PARTY

jacint@pcgames.ro



✚ **CERCETAȘI MARIN(AȚI)** haideți să vă arate taica niște scheme de br(e)ake dance!

Punctaj EVIL GENIUS

PRODUCĂTOR	Elixir Studios
PUBLISHER	Vivendi
DISTRIBUTOR	-
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	peste 16 ani

PRO & CONTRA

+ Idee de joc originală	- Al plecat în concediu
+ Umor sec	- Monoton pe termen lung
- Fir epic neconsistent	

Grafică	81%
Sunet	80%
Gameplay	78%
Atmosferă	69%

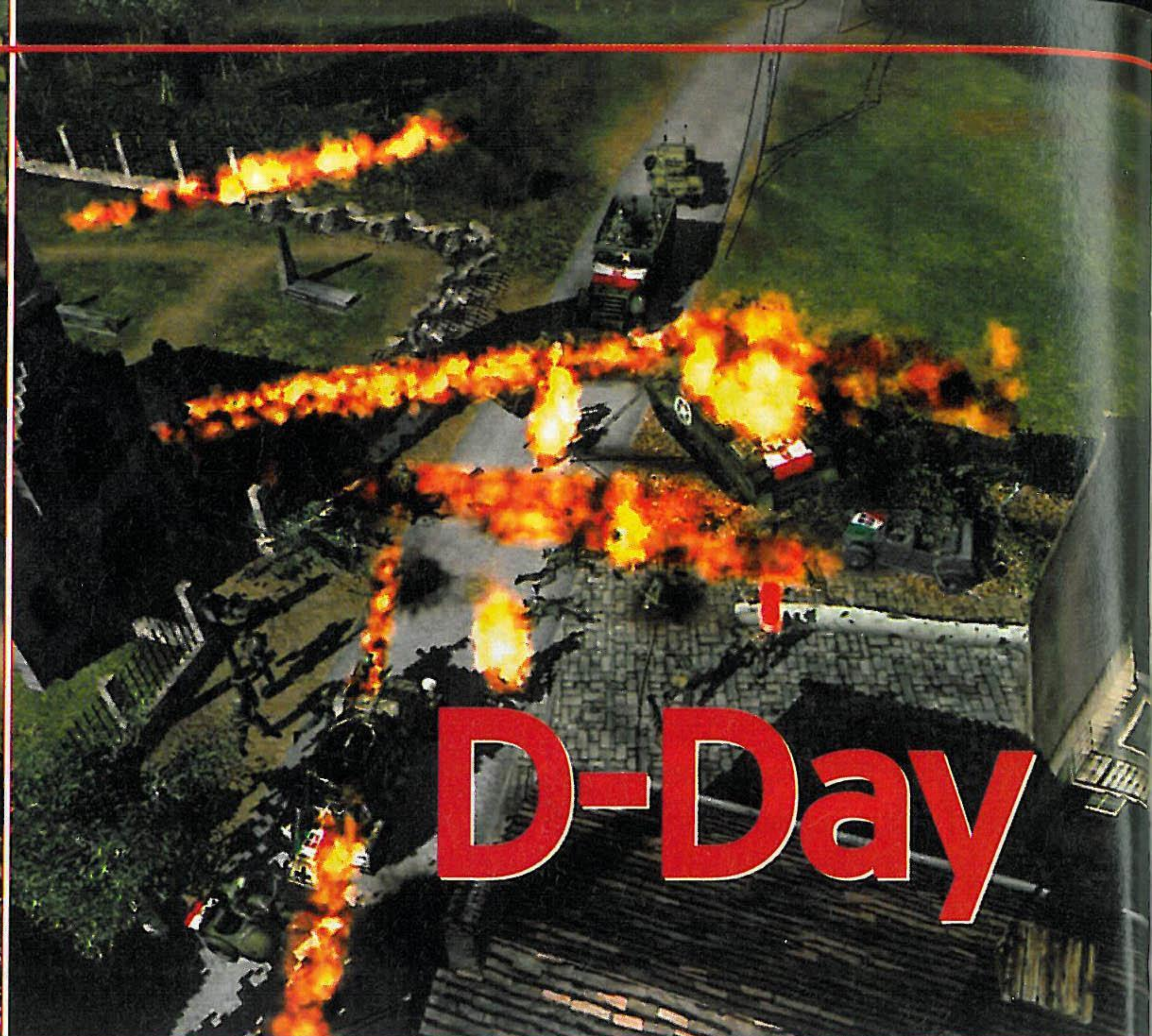
77%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 800 MHz	CPU - 1.5 GHz
Video - 64 MB	Video - 128 MB
RAM - 256 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
DUNGEON KEEPER 2

PC Games

<http://www.pcgames.ro/forums>



Cea de-a 60-a aniversare a Debarcării din Normandia nu putea trece neobservată în lumea jocurilor PC și maghiarii de la Digital Reality (**Afrika Korps vs Desert Rats**) au obținut acordul publisher-ului Monte Cristo pentru a pune de o nouă debarcare virtuală, numită simplu, **D-Day**. Terminat la câteva luni după festivitățile zilei Z, jocul a pierdut bătălia calendarului, dar miza pe o victorie prin reconstituirea fidelă a marilor momente ale evenimentului. A reușit operațiunea? Fidel titlului său, **D-Day** ne oferă posibilitatea să retrăim zilele de foc din 1944, de la cucerirea lui Pegasus Bridge de către parașutiștii englezi la Debarcarea din Normandia. La comanda unui număr redus de

unități (de la o jumătate de duzină la 40), trebuie să îndeplinim numeroase obiective în 12 misiuni, împărțite în trei campanii. Fiecare dintre acestea este prezentată într-un briefing destul de complet care insistă îndeosebi pe rezumate lungi ale contextului istoric și are suportul unei cinematografii realizate cu engine-ul jocului. Păcat de atâta muncă: odată intrat în joc, lipsa de amploare a scenariilor care se desfășoară pe hărți reduse își face rapid simțită prezența. Conform acestei ciudate opțiuni, reducând bătăliile la câteva confruntări simple, fiecare soldat își arată cei câțiva pixeli cărora le corespunde o viteză de deplasare lentă. Totuși, această încetineală privilegiază strategia în detrimentul vitezei de execuție,

idee cu care ne-a obișnuit și gameplay-ul lui **AK vs DR**. Chiar dacă dispui de un număr mare de oameni, până să ajungi să ai o poziție de tragere bună adversarul te mănâncă cu fulgi cu tot și pierzi mare parte din trupe. Deseori, trebuie să dai load-uri ca să continui din cea mai bună poziție și să ieși victorios în fața unui AI superior numeric. Din păcate, cam atât ne oferă inteligența calculatorului! Rămâi interzis în fața lipsei totale de reacție a soldaților inamici aflați sub tirul unui sniper, a calmului olimpic al gărzilor unui bunker atunci când le plasezi dinamită sub nas sau a apariției unui blindat care caută cu tot dinadinsul să dea nas în nas cu lansatoarele tale de rachete, disprețuind orice instinct de supraviețuire. La fel de enervant este timpul de reacție de jumătate de secundă de care au nevoie trupele după ce primesc ordinele: ai senzația că joci online pe un server etiopian, nu alta! Presați de timp, producătorii de la Digital Reality au adus puține noutăți față de **AK vs DR**, engine-ul utilizat fiind același, cam învechit pentru a doua jumătate a anului 2004. Durata de viață a jocului este scurtă pentru un RTT și este completată prost de un multiplayer identic cu cel al predecesorului.

La numai șase luni după **Afrika Korps vs Desert Rats**,

Digital Reality ne aduce un joc sărac în evoluții și bogat în defecte. Cu un AI mediocru, jocul ne propune misiuni interesante sub aspect strategic, dar prea reduse, toate acestea pe un engine care dă semne de firească senilitate. În fine, durata de viață scurtă a jocului va reduce și mai mult numărul fanilor WWII dispuși să-și petreacă timpul în compania sa. Eh, nimic nu-i pierdut, mai sunt și dintre cei care preferă strategii simple...

BEPE HAȘDEDEU

ciprian@pcgames.ro

PC Games Forum
http://www.pcgames.ro/forums

Punctaj D-DAY

PRODUCĂTOR	Digital Reality
PUBLISHER	Monte Cristo
DISTRIBUTOR	-
PREȚ	cca. 40 euro
VÂRSTĂ	peste 16 ani

PRO & CONTRA

Realism strategic corect	AI mediocru
Context istoric detaliat înaintea fiecărei misiuni	Durata de viață scurtă
	Engine mediocru

Grafică	79%
Sunet	81%
Gameplay	80%
Atmosferă	78%
Multiplayer	82%

80%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1,5 GHz	CPU - 2,5 GHz
Video - 128 MB	Video - 128 MB
RAM - 512 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
AFRIKA KORPS VS DESERT RATS



Cu MOMO Racing Force Feedback devii pilot de curse



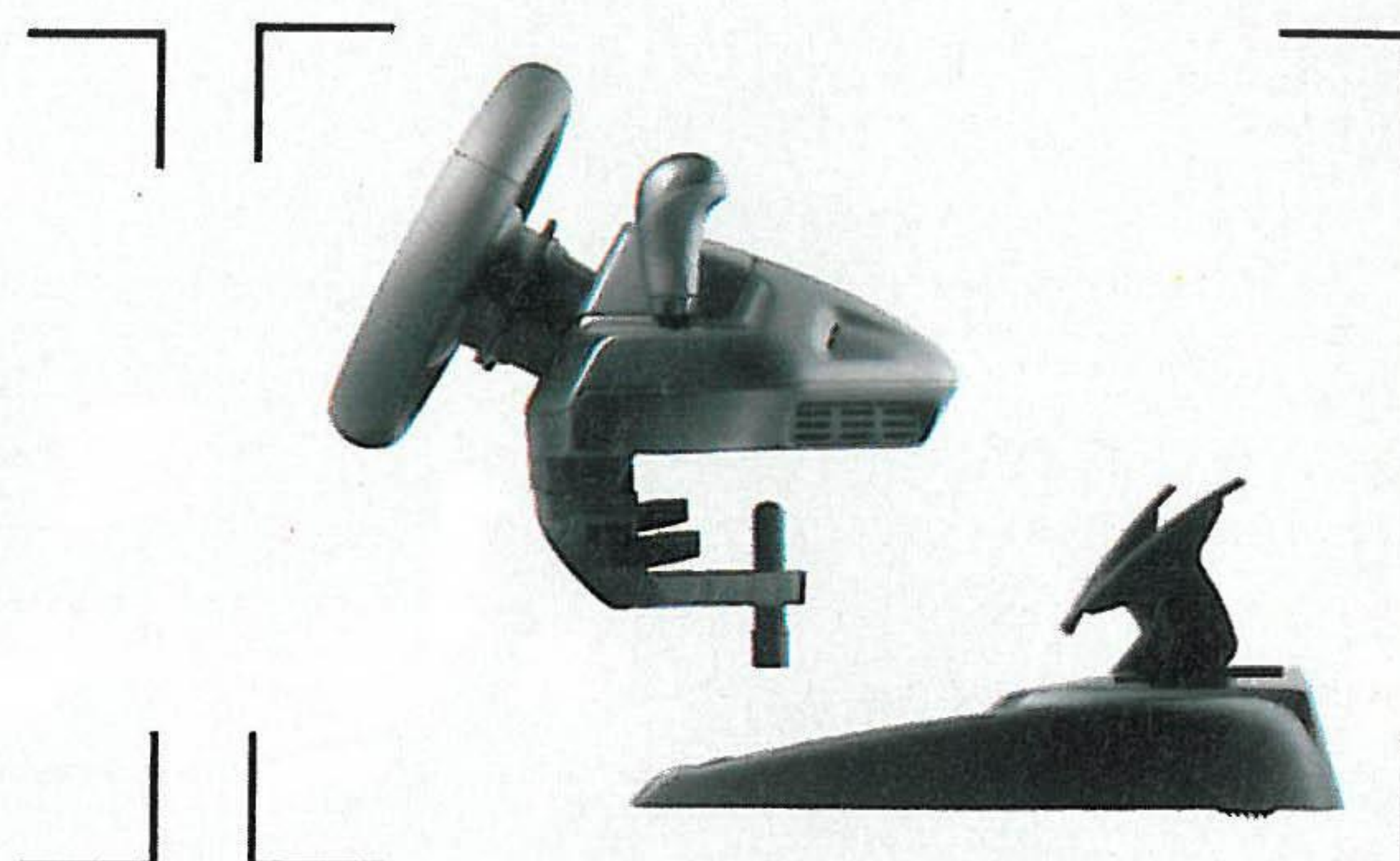
Realizat de una din cele mai premiate firme din domeniul accesoriilor de automobile, volanul Logitech MOMO Racing Force Feedback este dotat cu schimbător de viteze, aducând mai mult realism curselor de mașini, și pedale pentru accelerație și frânare.

Stativul pe care se află pedalele prezintă o suprafață aderentă pentru a preveni alunecarea acestuia pe covor.

Cele șase butoane programabile sunt așezate ergonomic pentru a fi accesate rapid.

Vitezele se pot schimba și cu ajutorul celor 2 clapete așezate în spatele volanului.

Volanul se bucură de cele mai bune efecte force feedback, acesta fiind și principalul său atu.



Tip: Volan cu force feedback, schimbător de viteze și pedale

Tehnologie: Force Feedback

Număr de butoane: 6 butoane programabile + 2 clapete

Alte controale: pedale incluse, schimbător viteze, clapete fixare

Conectare: USB

Cerințe de sistem:

Windows 98, port USB, Pentium 166 MHz, 64 MB RAM, HDD 20 MB, DirectX 7.0

Talon de concurs

PC Games 4 Fun



50

Antrenează-te pentru a fi pilot de Formula 1

Câștigă 2 MOMO Racing Force Feedback

2 X 5.800.000

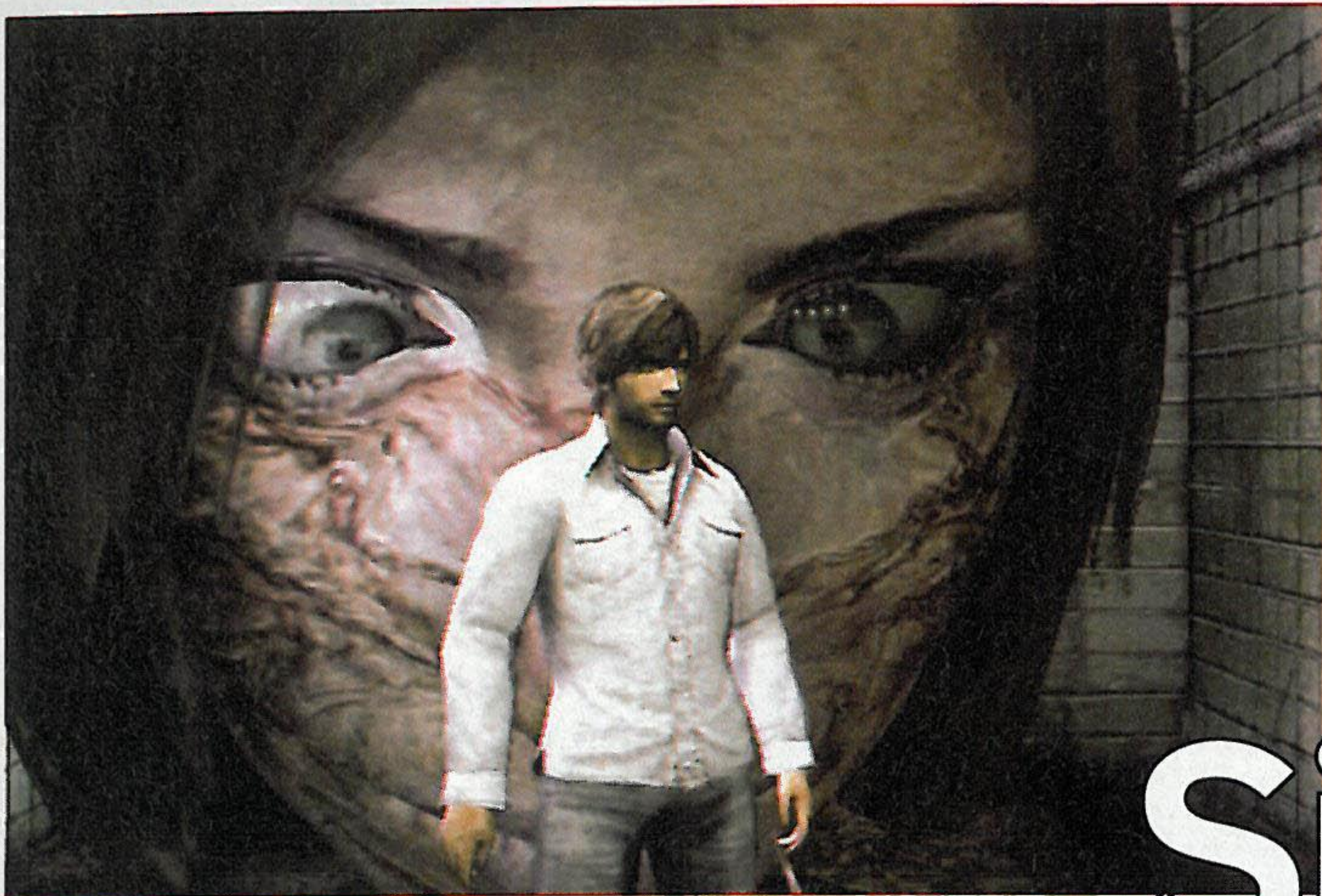
Alege cuvintele ce caracterizează cel mai bine Logitech?

- | | |
|------------|--------------------------|
| Inovație | <input type="checkbox"/> |
| Dinamism | <input type="checkbox"/> |
| Distracție | <input type="checkbox"/> |
| Mobilitate | <input type="checkbox"/> |
| Confort | <input type="checkbox"/> |

Completează talonul din numărul 50 și trimite-l într-un plic la adresa redacției PC Games 4 Fun, până la data de 2 decembrie

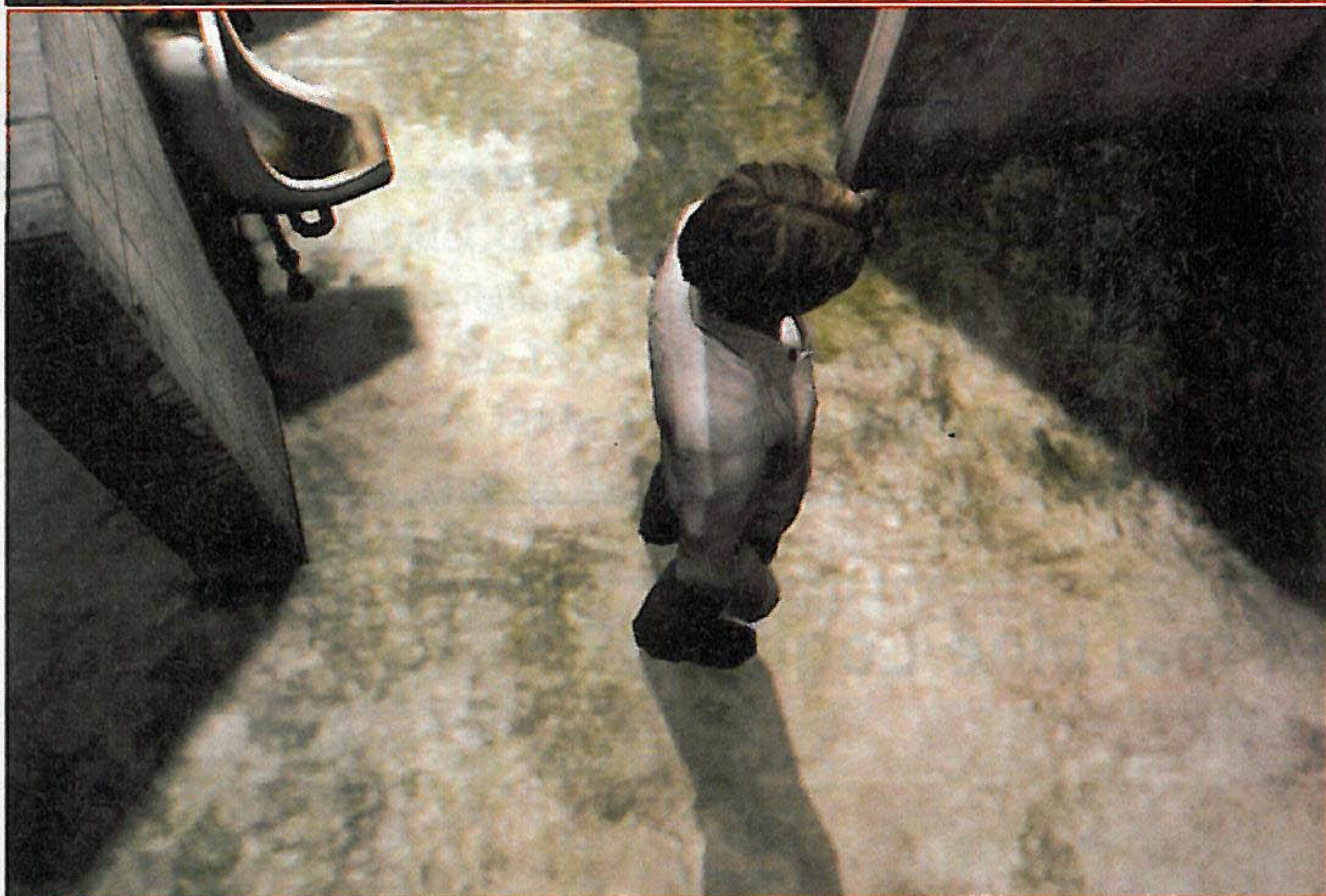
Nume/Prenume: _____
Adresa: Localitatea: _____ Jud.: _____ Str.: _____ Nr.: _____
Bl.: _____ Ap.: _____ Cod poștal: _____ Telefon: _____

Trimite acest talon pe adresa redacției PC Games 4 Fun, str. Col. Buzoianu nr. 34, et.1, cod 410094, Oradea, județul Bihor sau CP 54 Op7 Oradea, Tel.: 0259-441.523, e-mail: pcgames@mediacontact.ro



Silent Hill 4: The Room

Peste tot e rău, dar cel mai rău e acasă, afirmă cu fermitate Henry Townsend, eroul noului episod al renumitei serial **Silent Hill**, care, **din cauza imaginației nu prea sănătoase a producătorilor, devine prizonierul propriului apartament.**



Această întorsătură morbidă și neașteptată îl izolează perfect de lumea reală din exterior. Singura șansă de scăpare a lui rămâne o gaură de pe podeaua băii ale cărei origini sunt îndoielnice. Dincolo te așteaptă o lume grotescă populată de demoni și monștri, respectiv răspunsul la ce se întâmplase cu camera 302... Cam acesta ar fi povestea cadru al celui mai nou **Silent Hill**. Fanii survival horror-ului nu se pot plânge de alimentație: abia a trecut jumătate de an de când am putut digera (dacă am putut) ultimele aventuri nu tocmai pașnice ale lui Heather și iaca din nou ne rânjește Konami în față. Continuarea a sosit foarte repede și din păcate trebuie să adaug că producătorii puteau să mai stea s-o mesete puțin înainte s-o bage pe gâtul jucătorului.

Mulți dintre fani au sugerat pe nenumărate Forumuri că producătorii ar putea deja schimba titlul seriei, deoarece acțiunea de acum nu mai are nimic de-a face cu poveștile episoadelor din trecut care au inspirat titlul. După părerea mea însă, în afară de faptul că jocul nu se mai leagă de micul orașel **Silent Hill**, nu s-a operat nici o schimbare majoră, nici din punct de vedere al conținutului și nici al formei. **The Room** radiază și din cel mai mic detaliu atmosfera jocurilor **Silent Hill**, chiar dacă are o poveste și atmosferă unică.

Singura noutate remarcabilă este concentrarea întregului gameplay în jurul unei locații centrale: camera 302. Aici ți se deschid portaluri spre diferite locuri de groază a acelei realități alternative pe care trebuie s-o parcurgi ca să poți scăpa din acest coșmar.



PEEP-SHOW Cum am aflat din Dosarele-X, adevărul este dincolo de gaura de cheie

Inițial, camera nu este afectată de activitatea ta, dar cum vei înainta în lumea paralelă, așa se va transforma și realitatea, la un moment ne mai fiind în siguranță nici în propriul cămin. Nivelurile din afara camerei se construiesc deja în modul cunoscut, însă, datorită noului sistem de portali, acum poți să vizitezi locuri care nu se află în legătură fizică directă (cum ar fi stația de metro, pădurea, închisoarea sau centrul comercial).

Nu mă așteptam niciodată la floricele și la tapet roz de la **Silent Hill**, dar de data aceasta lumea grafică e atât de monotonă și de austeră încât abia am așteptat să văd ceva culoare în lumea reală. Grafica primelor două episoade a fost mult mai colorată și mai variată, rămânând la fel de înfri-

coșătoare. Jocul este apăsător, acest scop fiind îndeplinit cu brio de producători. Dar oare nu se puteau folosi de altă cale decât monotonia și peisajele austere? Oriunde te-ai plimba nu vezi altceva decât pietre, gratii, scări și conducte, în timp ce te scufunzi din ce în ce mai mult în mizerie.

Gameplay-ul nu s-a schimbat aproape deloc, acest lucru însă n-ar fi o problemă, deoarece seria **Silent Hill** își datorează faima firului epic excepțional țesut, a dramaturgiei fără de asemănare și a trucurilor preluate din filmele de cinema.

În **The Room**, chiar dacă la început totul pare cam forțat, povestea schiopătând ca un cal cu două picioare lipsă, mai încolo se vede că producătorii s-au adunat și au reușit să făurească o aventu-



DE CÂND AM DEVENIT ZOMBIE, mă tot rog de ăștia să-mi instaleze niște scări rulante

ră sumbră, captivantă și plină de întâmplări neașteptate.

Pe partea tehnică a aventurii, nu sunt însă mulțumit. Odată cu dispariția tonelor de puzzle-uri și a profunzimii personajelor se simte o puternică deplasare spre action. Și spre un action ascuțit pe partea de melée, în joc abia putând fi întâlnite câteva arme de foc. De muniție, nici nu mai vorbesc, este aproape imposibil de găsit. Posibilitatea de save a fost redusă la un singur punct din apartament, sporind astfel sentimentul de survival.

De grafica apăsătoare am vorbit deja. În rest, nu s-a schimbat

jocul față de al treilea episod (rămâne totuși impresionant). Sunetele se ridică la nivelul cu care ne-a obișnuit seria, dar se simte că s-a făcut economie la coloana sonoră, acesta fiind compus din mult mai puțin piese – și dintre acestea mult mai puține sunt remarcabile.

The Room este un joc destul de controversat din cauza ștachetei ridicate de părțile anterioare. Chiar dacă atmosfera este aceeași, realizarea nu este la fel de brillantă.

KIRKEEGARDEN PARTY

jacint@pcgames.ro

PC Games Forum
http://www.pcgames.ro/forums

Punctaj SILENT HILL 4

PRODUCĂTOR	Konami
PUBLISHER	Konami
DISTRIBUTOR	-
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	peste 18 ani

PRO & CONTRA

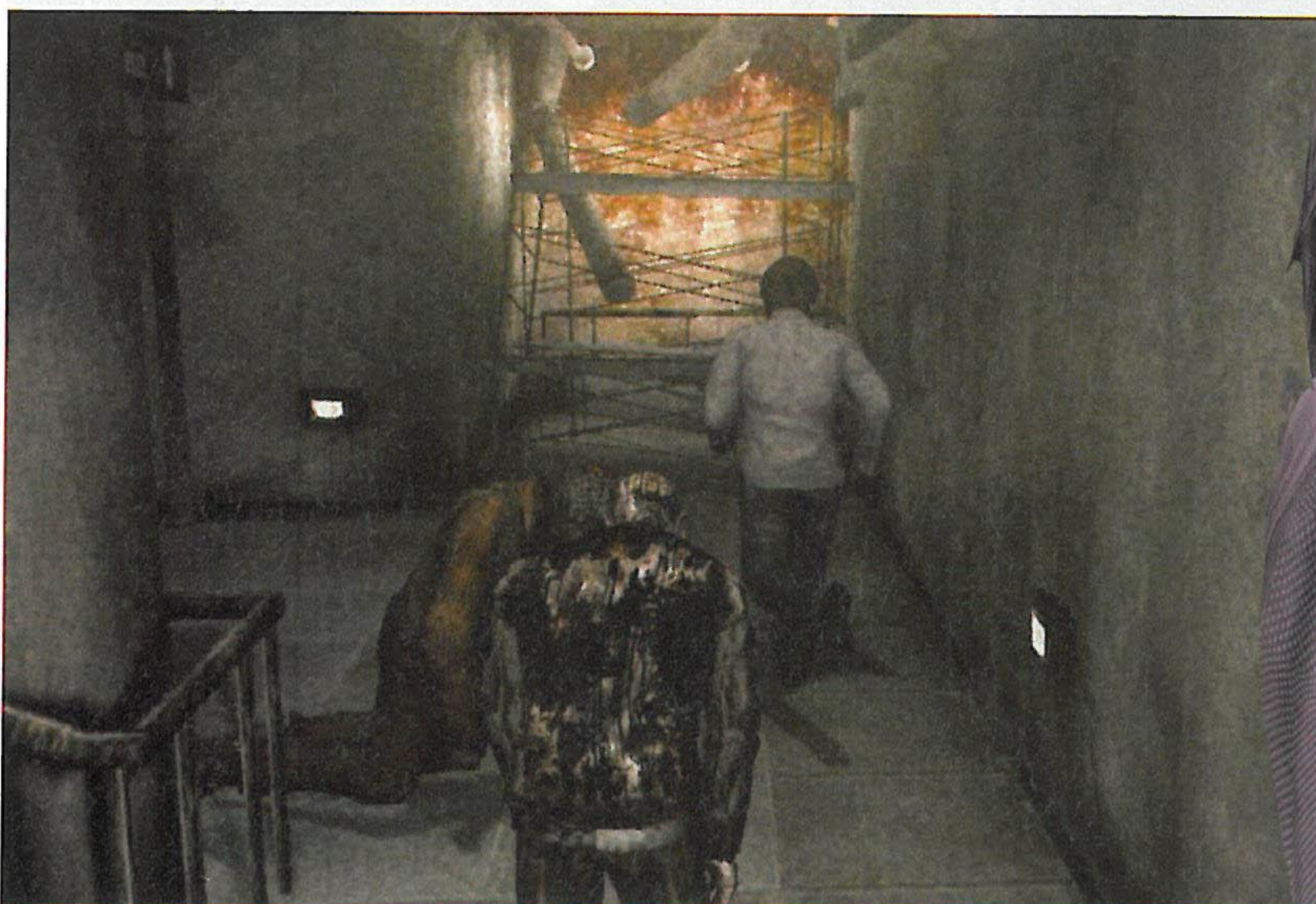
+ Fir epic unic	- Save prea complicat
+ Noi elemente de thriller	- Scene monotone

Grafică	87%
Sunet	85%
Gameplay	69%
Atmosferă	70%

78%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1 GHz	CPU - 1.8 GHz
Video - 128 MB	Video - 128 MB
RAM - 256 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
RESIDENT EVIL 3
ALONE IN THE DARK





The Arrangement

Dacă nu aveți un spirit de explorator mai puternic decât cel al lui Magellan, Copernic și Mercator împreună, **atunci mai bine feriți-vă de această tentativă de joc!**

Fiecare dintre noi avem ambiții legate de domeniul jocurilor PC. Unii visează „doar” să se impună în cadrul unui anumit titlu, alții vor să ajungă jucători profesioniști, alții visează să ajungă în presa de specialitate etc. Dar pentru absolut toți pasionații de această formă de distracție apare la un moment dat dorința de a face un joc. Câțiva dintre ei își încearcă aripile și ajung chiar să lucreze în domeniu. Majoritatea însă când văd cât de dificil e să dezvolti un joc, renunță. Din păcate Michael Clark n-a dat înapoi, ba mai mult s-a hotărât să facă un joc ajutat de prieteni și cunoștințe.

Rezultatul acestui proiect ambițios este **The Arrangement**: un joc de aventură point and click care încă de la început produce repulsie și te face să te întrebi dacă într-adevăr ești în anul 2004 sau cumva ai rămas blocat undeva prin 1994. Evenimentele din joc gravitează în jurul unui secret întunecat care distruge viața unui

cuplu fericit. Soția protagonistului este răpită de un individ misterios care printr-un ultimatum îl provoacă pe acesta la o joacă. Dacă-și poate găsi soția o păstrează, dacă nu o pierde pentru totdeauna. Intrând în rolul nefericitului hoț îți stă la dispoziție o noapte să-ți

găsești mai mult sau mai puțin credincioasa-ți soție. Cum precizează și jocul, din cauza că e vorba de aventură această noapte este interminabilă, în realitate putând să te plimbi prin stânga și dreapta cât vrei. Descoperind și combinând anumite obiecte, vizitând mai multe locuri pe care le vei descoperi treptat citind corespondențele private ale altora și umblând prin coșurile lor de gunoi vei ajunge la deznodământul mai mult sau mai puțin previzibil.

Grafica jocului este pur și simplu urâtă. Totul e pătrășos și nefinisat, o groază de locuri au

fost puse doar de dragul de a exista. E oribil. Sunetele la fel: vocile nu prea pușcă cu personajele, mai ales că se recunoaște cu ușurință că un actor a interpretat mai multe roluri. Toate acestea sunt de înțeles dacă vedem că e un proiect independent, realizat de amatori. Nu vreau să-i condamn, ba mai mult i-aș încuraja. Dar dacă aș fi în locul lor n-aș scoate în fața publicului așa ceva. Sau, dacă lor le place această calitate atunci i-aș sfătui să caute altă carieră.

KIRKEEGARDEN PARTY

jacint@pcgames.ro



Punctaj THE ARRANGEMENT

PRODUCĂTOR	Michael Clark
PUBLISHER	Michael Clark
DISTRIBUTOR	-
PREȚ	cca. 15 euro
VÂRSTĂ	peste 12 ani

PRO & CONTRA

Coloana sonoră	Gameplay-ul
Grafica	Faptul că există jocul
Conceptul	

Grafică	15%
Sunet	13%
Gameplay	18%
Atmosferă	16%

16%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 200 MHz	CPU - 400 MHz
Video - 32 MB	Video - 64 MB
RAM - 32 MB	RAM - 64 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
LIGHT HOUSE
RAMA

Vedere pentru orice ocazie



MCONET
INTERNATIONAL

ro.kpl.biz



V-ați plictisit să tot auziți la televizor cum niște oameni în toată firea își petrec zilele și nopțile pe o pereche de patine, urmărind neîncetat și neobosiți o chestie mică și neagră, sau împărțindu-și cu dragoste unul altuia crose pe spate? Misterul acestui sport ne este dăzvăluit, evident, de EA, printr-o continuare mai mult sau mai puțin strălucită a seriei sale de (relativ) succes, **NHL**, ajunsă anul acesta la versiunea "2005".

Cui îi trebuie bilete la suprapret, luate pe sub mână atunci când casa de bilete își închide porțile? Cui îi trebuie emisiuni sporadice la televizor ce amintesc, așa, în trecere, de un sport care la noi rămâne eclipsat de eternul și intelectualul fotbal? EA ne permite să ne facem propria noastră ligă, să ne conducem propria echipă spre victorie, să scriem propriile noastre istorii sportive și să ne avântăm în confruntări online împotriva altor

fani ai acestui sport, la fel de bătuti de soartă.

NHL este, din nou, unul dintre vârfurile de lance ale EA. Ca de obicei, fanii înrăiți comentează pe sub mustăcioară că jocul este mult prea arcade ca să fie un simulator în toată regula (a se vedea ESPN NHL pentru detalii), însă acest lucru nu a influențat în vreun fel vânzările. Ce e sigur e sigur, fanii hardcore se vor putea juca ore întregi modificând diverși parametri ce țin de realismul și fizica

jocului și, mai mult decât toate, nici un producător nu scoate pe piață hockey mai arcade decât EA. Jocul e distractiv, grafica e, ca de obicei, puțin îmbunătățită, acțiunea la fel, câteva bug-uri au fost depistate și anihilate (în timp ce altele noi le-au luat locul), iar modul dynasty a fost îmbogățit cu o grămadă de opțiuni.

Una dintre inovațiile ce susțin puternic acest titlu se numește open ice control. Ideea este destul de simplă: putem controla oricare

dintre jucătorii care duc lipsă de puc și îi putem seta în așa fel încât nenea care deține bucățica aia neagră de cauciuc să poată pasa pentru o lovitură măiastră și pentru un gol asigurat. Acest sistem destul de intuitiv ne permite să păcălim mai ușor apărările adverse, mai ales când acestea sunt controlate de un oponent uman. În același timp, putem să schimbăm formația de joc instantaneu, pentru a o adapta mai bine la ceea ce se întâmplă





ARMATA ULTRA și-a schimbat vocația. A trecut de la fotbal la popice.

pe teren. Dacă avem un avantaj pe tabela de marcaj, putem ordona echipei să joace defensiv, protejând pucul sau chemându-i pe toți omuleții virtuali în apropierea porții. Sau putem juca agresiv, cu linia de fund și cu extremele atacând furtunos adversarul. Pe scurt, putem adopta orice strategie ne dorește mușchii.

În ceea ce privește grafica și AI-ul, anul acesta EA a decis să implementeze fiecărui personaj o personalitate aparte. Fie că în echipă avem câteva brute artăgoase, puse mai mereu pe scandal, fie că avem trei Lăcătuși ce se zvârcolesc minute în șir pe gheață după un contact cu adversarul, echipa va reacționa în consecință. Jucătorii agresivi vor profita de orice moment propice pentru a se împinge unul pe altul, pe când cei cuminți și fricoși vor sta departe

de încăierările generale. Rezultatul acestui lucru este un feeling mai persistent de hockey și de tot ce înseamnă acest sport. De asemenea, cum spuneam mai sus, modul dynasty a fost regândit considerabil. Acum, patronii de echipe primesc anumite obiective, cum ar fi obținerea unui anumit procent de victorii, câștigarea unei sume de bani prestabilite în fiecare an sau câștigarea mult doritei Cupe Stanley de cât mai multe ori. Toate aceste informații sunt accesibile prin intermediul unui PDA virtual, iar antrenorii pot vinde și cumpăra jucători, renegocia contracte sau investi dolărei frumoși în bazele de antrenament. Renegocierea contractelor mi s-a părut a fi o chestie destul de amuzantă, datorită faptului că jucătorii se poartă tot mai mult ca versiunile lor milionare

din viața reală.

Astfel, dacă nu le oferim salariul pe care ei cred că îl merită, își vor face frumusețel bagajele și vor patina maiestuos către o echipă ce le oferă mai mulți bani.

Grafica este una decentă, însă suferă de același sindrom ca toate titlurile EA din domeniu.

Personajele tind a fi un pic cam colțuroase, iar mișcările lor încă nu au ajuns la o emulare reală de calibrul. EA Live suferă, în continuare, de aceleași deconectări de la server cu care ne-am obișnuit în ultimii ani, lag-uri de toată frumusețea, precum și o încetinire vizibilă a jocului.

NHL este un joculeț mediu spre bun, însă doar fanii adevărați

ai hockey-ului vor avea răbdarea necesară să îl parcurgă cum scrie la carte.

PAUL LIQUEUR

paul@pcgames.ro

PC Games Forum
http://www.pcgames.ro/forums

**Punctaj
NHL 2005**

PRODUCĂTOR	EA Sport
PUBLISHER	EA Sport
DISTRIBUTOR	Best Computers
PREȚ	cca. 39,90 euro
VÂRSTĂ	peste 3 ani

PRO & CONTRA

➕ AI îmbunătățit	➖ Grafica nu prea reușită
➕ Grija la detalii	➖ Destul de plictisitor

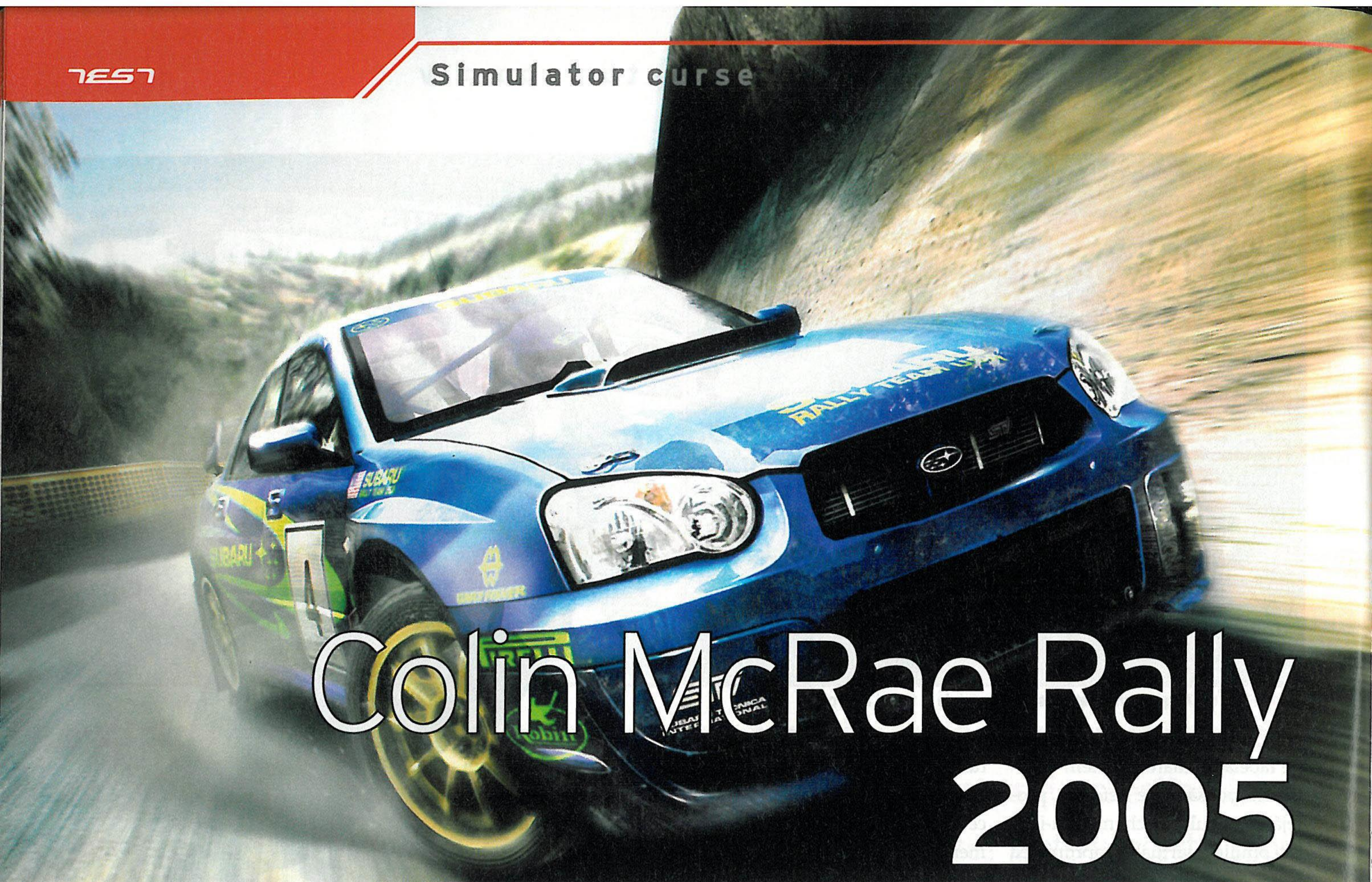
Grafică	78%
Sunet	76%
Gameplay	83%
Atmosferă	72%
Multiplayer	80%

77%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 800 MHz	CPU - 1,4 GHz
Video - 32 MB	Video - 64 MB
RAM - 128 MB	RAM - 256 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SERIA NHL





Colin McRae Rally 2005

N-a fost nevoie de prea multe dezbateri monologice, ca să ajung la o decizie în privința noului Colin McRae Rally 2005: **jumătatea de an care a trecut de la lansarea precedentei ediții a fost irosită de Codemasters pe orice, numai pe promovarea seriei lor de raliuri la un nou nivel de calitate nu**

Interесul tot mai modic pe care Codemasters îl acordă versiunilor de PC ale seriei **Colin McRae** a trecut de mult pragul tupeului și se îndreaptă acum cu pași repezi spre limita nerușinării, lucru care se observă foarte clar în noul lor

“simulator” auto. La formarea acestei impresii a contribuit cu siguranță și **Richard Burns Rally** – superba replică a celor de la SCl Games, care m-a cucerit luna trecută cu al său control demential și grafică stufoasă. Tocmai de-asta mi-e greu acum să mai tratez cu

aceeași naivitate și indulgență seria celor de la Codemasters (dar nu numai), sau să mai conduc cu aceeași prudență exagerată, în genul ăsta de jocuri simple cu tentă Arcade.

Nu știu dacă și posesorii de console au resimțit asta dar, cel puțin pe PC, noutățile aduse de **CMR 2005** pot fi trecute cu vederea în marea lor majoritate. Sau, în orice caz, nu prea justifică acel “2005” din coada titlului. Dacă ediția precedentă punea la bătaie opt raliuri, ei bine acum ai la dispoziție fabuloasa cifră de nouă raliuri. Oau! Bobocul din toamna asta e raliul Germaniei, care se alătură celor din Marea Britanie, Finlanda, Australia, Spania, Suedia, SUA, Japonia și Grecia, aducând numărul total de etape la... cât o fi 8x9, că mi-e și lene să mai dau socoteală la ora asta. Bine

măcar că producătorii se deranjează să vină cu trasee noi de fiecare dată, chiar dacă specificul și caracteristicile de ansamblu ale fiecărui raliu rămân neschimbate și, cât de cât, conforme cu realitatea. Obişnuita excepție o reprezintă lungimea lor redusă, care și de data asta favorizează distracția rapidă, în locul realismului. Prin comparație, în fiecare raliu din **Richard Burns Rally** există câte o etapă sau două pe parcursul cărora trebuie să-ți păstrezi concentrația timp de aproape zece minute – și nu doar trei-patru, cum e cazul curselor din **CMR 2005**.

Un lucru care lipsește totuși din ambele jocuri ar fi opțiunea de rulare pe timp de noapte, cu toate că într-adevăr există mai multe momente ale zilei din care poți lua startul. Cât despre efectele meteo,





HUO000 JĂRANE, ăla e drumul spre pășune, nu spre birtu` comunal

nu am prea multe de comentat. Din punct de vedere vizual sunt la fel de reușite ca astă-primăvară, făcând condusul de la bordul mașinii o adevărată provocare pe timp de viscol, iar stropii de ploaie scurgându-se elegant pe parbriz. Dar, din exces de zel probabil, Codies au dinamizat în așa o măsură vremea, încât până și pe aridul raliu al Greciei te vei trezi uneori inundat din cap până-n picioare. Oarecum ironic, setarea "random weather" din modul de joc online nu prea se face simțită deloc, de la o cursă la alta (n.r. problema a fost rezolvată de primul patch oficial).

Și dacă tot am pomenit de setări, nu mă pot abține să nu compar garajul simplist din CMR, cu cel exhaustiv al lui Richard Burns – care îți permitea să reglezi la parametri și setări până poi-marți! Pe de altă parte, soluția

aleasă de Codemasters e arhi-suficientă, dat fiind sistemul lor de control mult mai "aproximativ", care oricum n-ar fi redat o diferență sesizabilă între un Spring Stiffness de 45 sau 50 kN/m. Așa cum nici sistemul de damage nu e foarte detaliat sau realist. Chiar și după zeci de ciocniri frontale cu copacii, baloturile de fân sau alte obiecte impenetrabile de pe marginea traseelor, ai toate șansele să treci linia de sosire lăsând în urma ta doar o vagă dâră de fum. Lucrurile stau ceva mai plauzibil pe setarea "advanced damage", dar... oricum mai au de lucru.

Drept e că engine-ul fizic a suferit oareșice ameliorări (vezi bolovanii care se mișcă din loc când îi trosnești), la fel cum și prezentarea grafică e alta. Mă refer aici la efectul de încetșare a peisajelor din fundal și focalizarea camerei asupra bolidului, în per-



MĂI, IOANIE stau și mă întreb: ăsta e tunelul de la capătul tunelului???

spectivale din afara mașinii (inclusiv în reluări), și la acel motion-blur care apare în cazul unei ciocniri violente. Cât de necesare erau ele... e o chestie de gust; iar cum eu unul nu prea le-am gustat, voi trece direct mai departe.

Relativa stagnare pe care o marchează CMR 2005 se răsfârge și asupra părții sale de multiplayer, unde n-am observat decât o schimbare superficială a interfeței de căutare a server-elor, preluarea sistemului de ranking dinamic din Race Driver 2 și... cam atât. Ca funcționalitate de ansamblu, totul mi s-a părut că decurge într-o manieră identică celei din CMR 04 – lucru deloc normal, ținând cont că respectivul a fost primul joc din serie care a introdus opțiunea de multiplayer online și, cu siguranță, aceasta mai putea fi completată cu câteva funcții utile (creări de echipe,

organizări de turnee / campionate online etc.). Pe de altă parte, privite din prisma absenței totale a unui mod multiplayer online din RBR, lucrurile stau chiar OK în CMR 2005, sistemul său de concurare împotriva unor "jucători fantomă" (ghost cars) funcționând de minune chiar și pe fondul tipicelor lag-uri mioritice. Așadar, dacă ești doar un practicant ocazional al genului care tânjește după niscaiva întreceri online, îl poți încerca liniștit. Altfel... fie rămâi la CMR 04, fie treci de partea concurenței, îți iei un volan și înveți să conduci ca la Richard Burns acasă.

SCHLAFENHOUER

serban@pcgames.ro



MEȘTERE, am cam terminat cu reparațiile, însă au mai rămas ceva șuruburi în plus

Punctaj COLIN MCRAE RALLY 2005

PRODUCĂTOR	Codemasters
PUBLISHER	Codemasters
DISTRIBUTOR	-
PREȚ	cca. 25 euro
VÂRSTĂ	peste 8 ani

PRO & CONTRA

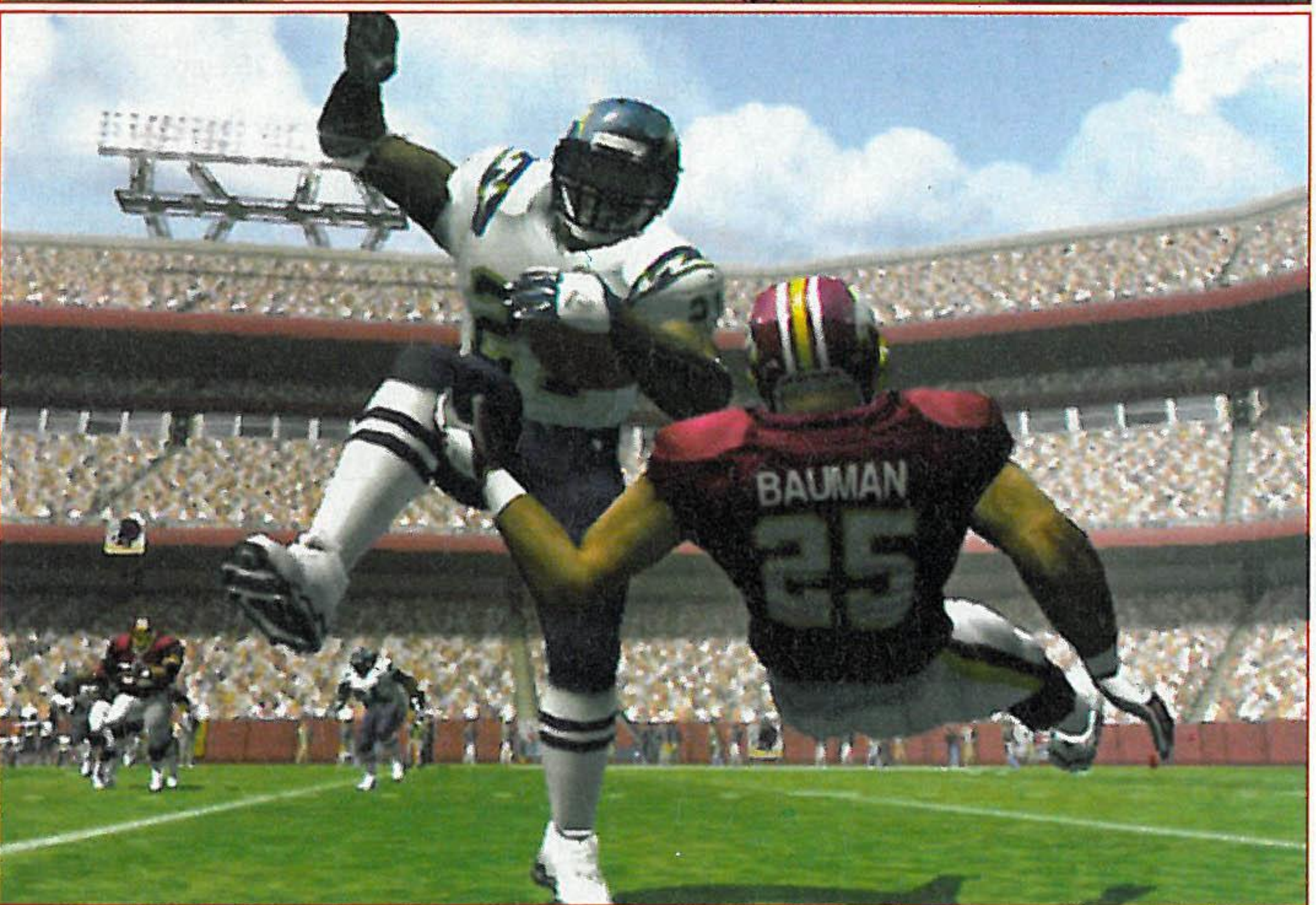
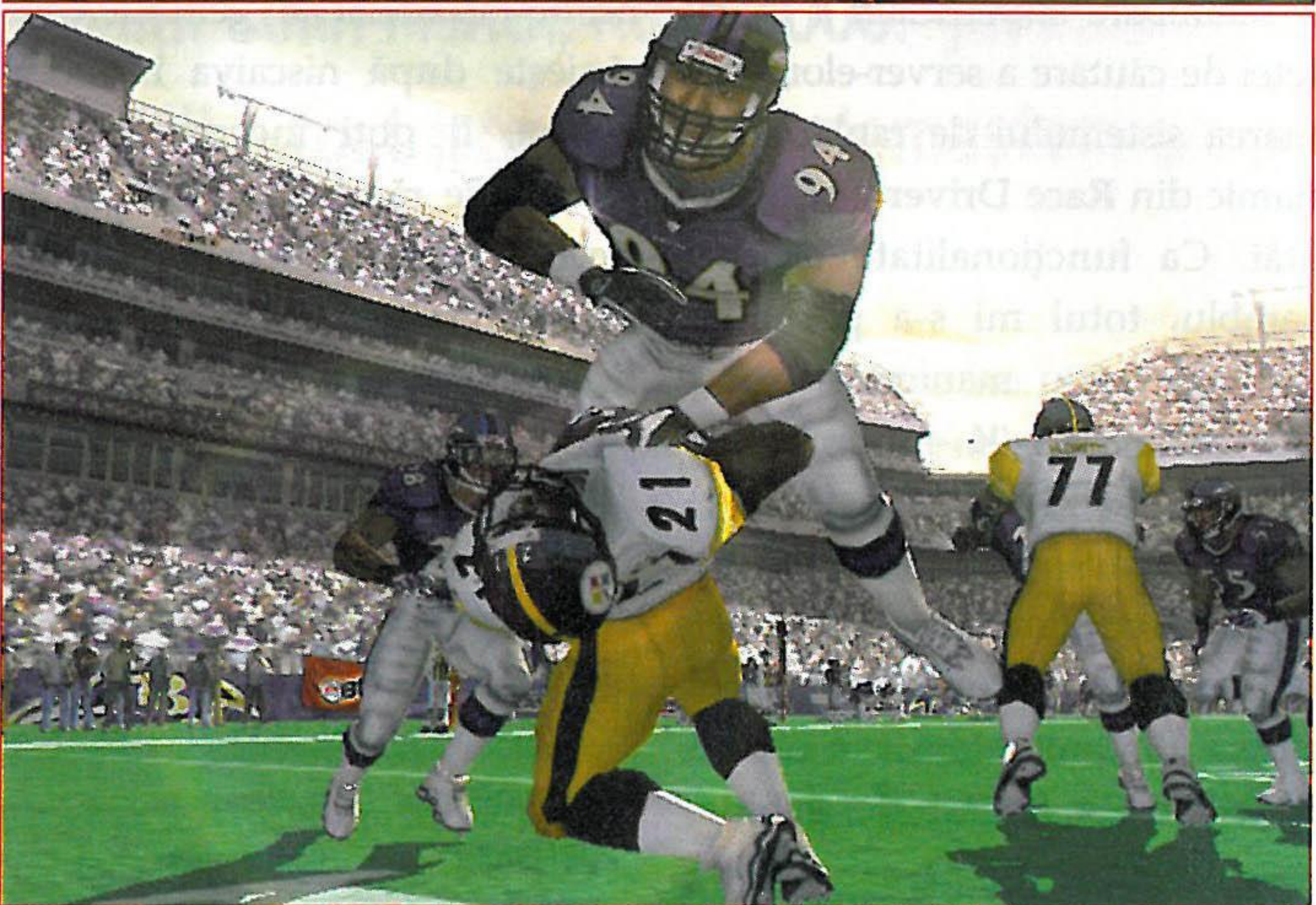
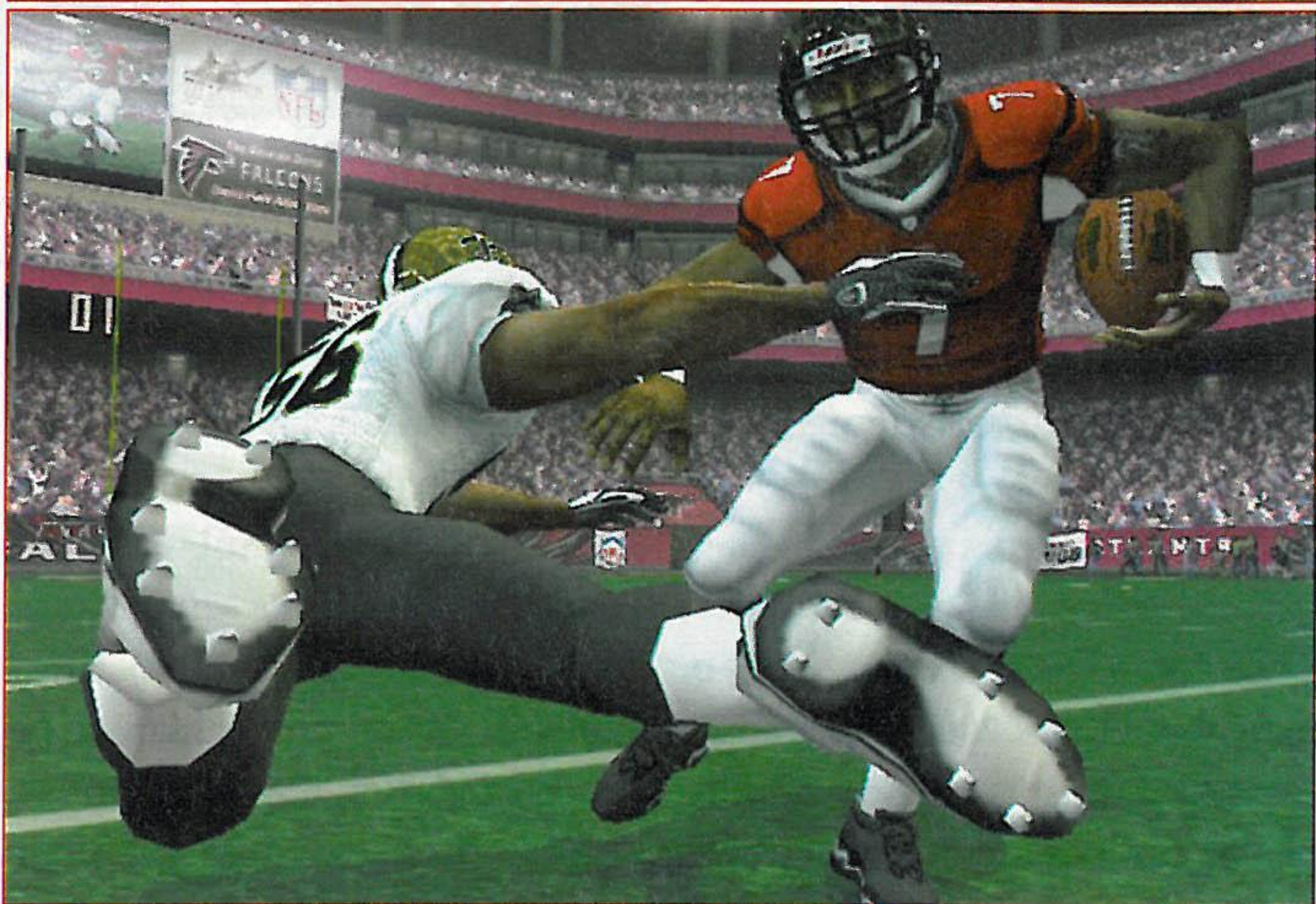
+ Ușor de stăpânit	- Joc online simplist
+ Efecte grafice noi	- Prea puține adiții

Grafică	84%
Sunet	86%
Gameplay	81%
Atmosferă	70%
Multiplayer	75%

79%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1 GHz	CPU - 2 GHz
Video - 64 MB	Video - 128 MB
RAM - 256 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
COLIN MCRAE RALLY 04
V-RALLY 3



Madden NFL 2005

Niciodată nu am înțeles cum astfel de jocuri ajung să primească niște punctaje de te dor ochii numai atunci când te uiți la ele. An de an, simulatoarele de hochei sau de fotbal american încasează note de la 88 în sus, și asta chiar de le review-eri consacrați și, nu de puține ori, foarte zgârciți în laude. Ei bine, anul acesta nu face excepție, iar produsele EA sunt ridicate în slăvi, la rangul dumnezeiesc de blockbuster. **Madden NFL 2005** este, nici mai mult nici mai puțin, decât o versiune „indigenă” a seriei **FIFA**, care tratează aspectele la fel de indigene ale fotbalului american. Cum nu sunt un mare adept al acestui sport mai mult decât ciudat (poate doar baseball-ul să îl depășească în topul bizareriilor), am privit titlul de parcă aveam în față un RPG hardcore, unde te pierzi în miile de opțiuni și detalii. Nu spun că **NFL** aduce a RPG (Doamne ferește!), ci că, pentru un neinițiat în tainele „cabalistice” ale fotbalului american, totul pare mai degrabă un surogat de forță brută, picturi tribale pe față, o minge de forma unui supozitor și foarte multe reguli absolut inutile. Evident, toate acestea mascate de o grafică ce evoluează încet, dar sigur, în fiecare an. Cum ne-a obișnuit, EA nu încearcă să scoată un produs nou și inovator, care să spargă mai știu eu ce gură a târgului, ci marsează pe îmbunătățirea produselor sale mai vechi. Astfel, francizele EA au garantat o longevitate fabuloasă, chiar dacă termenul de calitate coboară undeva sub mediocru. Dacă pe lângă acestea mai pui și faptul că jocul de față ține-tește cu o nerușinare exclusivistă

un public de pe plaiuri americane, totul e rezolvat. Cu greu îmi pot închipui un englez, fan Arsenal, jucând cu ardoare o partidă de fotbal american, sau un giuleștean fascinat de coloritul „exotic” al rapidului pierzând ore întregi pentru a descifra regulamentul mai mult decât ciudat al unui sport cu sens ambiguu.

Evident, jocul celor de la EA nu are nici un competitor pe piața PC. De ce oare? Ca să nu mai spun că **NFL** este o portare grosolană a versiunii pentru console, portare ce poate fi simțită în control, în detaliile grafice și în animația gorilelor de pe ecran.

Comentatorii devin nespuse de repetitivi în doar câteva partide jucate, lucru ce m-a îndemnat nu de puține ori să dau sonorul la minim sau să pornesc winamp-ul, pentru a asculta în liniște un Deuchland, Deuchland, Uber Alles.

PAUL LIQUEUR
paul@pcgames.ro

Punctaj MADDEN NFL 2005

PRODUCĂTOR	EA Sports
PUBLISHER	EA Sports
DISTRIBUITOR	-
PREȚ	cca. 39 euro
VÂRSTĂ	peste 14 ani

PRO & CONTRA

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Grafică mai rășărită ➤ Control rigid ➤ Al-ul puțin cam dubios 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Destul de repetitiv ➤ Fotbal american, fotbal irațional
---	--

Grafică	78%
Sunet	65%
Gameplay	57%
Atmosferă	60%
Multiplayer	71%

66%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 800 MHz	CPU - 1.4 GHz
Video - - MB	Video - 128 MB
RAM - 128 MB	RAM - 256 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SERIA MADDEN NFL

THRUSTMASTER®

www.thrustmaster.com



Nomads' Wireless Pack

Soluția ideală pentru libertatea laptop-ului!

Pachet de 4 accesorii:

- Minimouse optic fără fir, cu acumulatori
- Keypad digital cu două porturi USB integrate
- Căști cu cablu retractabil de 1,2 m
- Geantă compactă de transport



Top Gun™ Afterburner™ FFB

Joystick-ul Force Feedback cu throttle complet detașabil.

Două motoare puternice, 8 butoane programabile, throttle mărime naturală, twisting handle, 60 de funcții programabile, textură cauciuc integrală, rezistență ajustabilă, bază stabilă



FireStorm™ Dual Power 3

Autoritatea în gamepad-uri Force Feedback!

Două motoare puternice, 12 butoane programabile, 2 ministick-uri analogice - control pe 4 axe, textură cauciuc integrală, D-pad 8 direcții

SENZAȚIA PUTERII!



Enzo Ferrari™ Force Feedback

Replica unică a volanului Enzo Ferrari™, compatibilă cu toate jocurile PC de curse

Efecte puternice Force Feedback, 8 butoane programabile, schimbătoare de viteză pe volan, textură de cauciuc integrală, control progresiv al accelerației și frânei prin clapete pe volan și pedale analogice, D-pad cu 8 direcții

Thrustmaster: perifericele PC-ului tău.

Pentru toți entuziaștii simulărilor de zbor, simulărilor sporturilor motorizate, ai jocurilor sportive și de acțiune. Chiar și soluții portabile pentru utilizatorii de laptop PC. Thrustmaster - Senzația puterii!

Unic importator: Ubisoft România, Str. Siret nr. 95, Sector 1, București. Tel.: 021-5690600, Fax: 021-5690601, e-mail: sales@ubisoft.ro

Produse disponibile în toate magazinele de specialitate





Evoluția Direct X (III)

Înainte să prezentăm diferitele procese de texturare, **propun să trecem în revistă cum iau naștere imaginile 3D de pe monitor, în cadrul unei scurte descrieri.**

Primul pas presupune intrarea, prin intermediul API, a celor mai mici componente ale lumii tridimensionale: texelii (care au coordonate x, y și z) și pixelii (imagini bit cu o anumită rezoluție sau cu alte cuvinte bitmap-uri). Acele date grafice sunt numite bitmaps, deoarece fiecare punct de imagine este redat de unul sau mai mulți biți.

Urmează alcătuirea triunghiurilor (în engleză triangularisation sau tessellation) pe baza datelor vertex disponibile. Aceste triunghiuri reprezintă elementele constitutive ale suprafeței viitoarelor obiecte.

Poligoanele construite pe baza acestor triunghiuri trebuie transformate, adică prezentate în funcție de perspectiva camerei (transformare geometrică). Acest

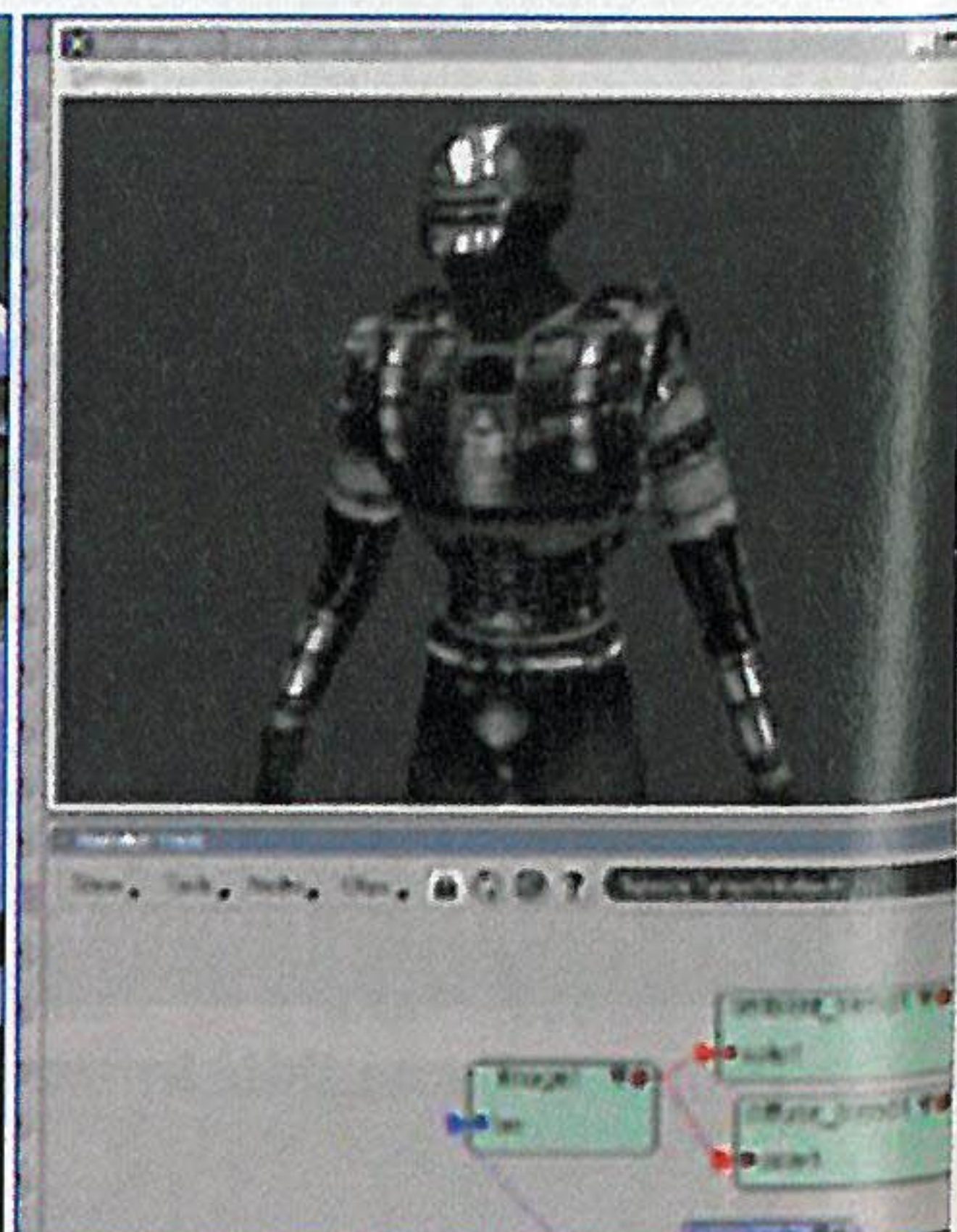
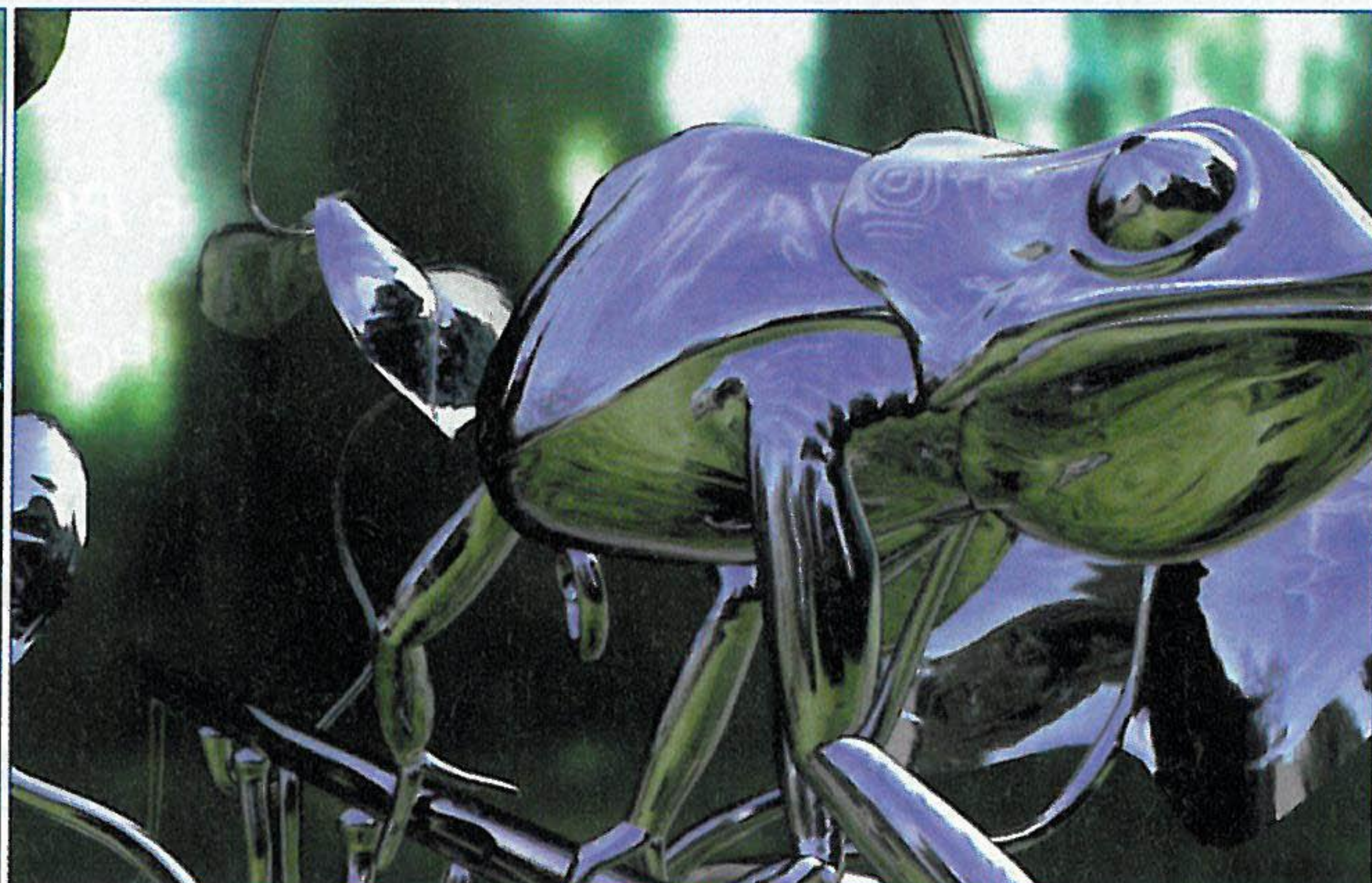
proces încarcă procesorul central sau coprocesorul geometric. Transformarea presupune trei operații de bază. Scaling-ul constă în stabilirea mărimii și a proporțiilor obiectului dat. Translation apare când obiectul este așezat în poziția dorită. Și totul se încheie cu rotation când obiectul este rotit ca să-și ocupe locul exact. Mărirea triunghiurilor componente nu este importantă, acestea putând să fie formate dintr-un singur pixel sau dintr-un număr infinit (teoretic). Pentru calculator sunt importante doar vârfurile pe baza care efectuează calculele.

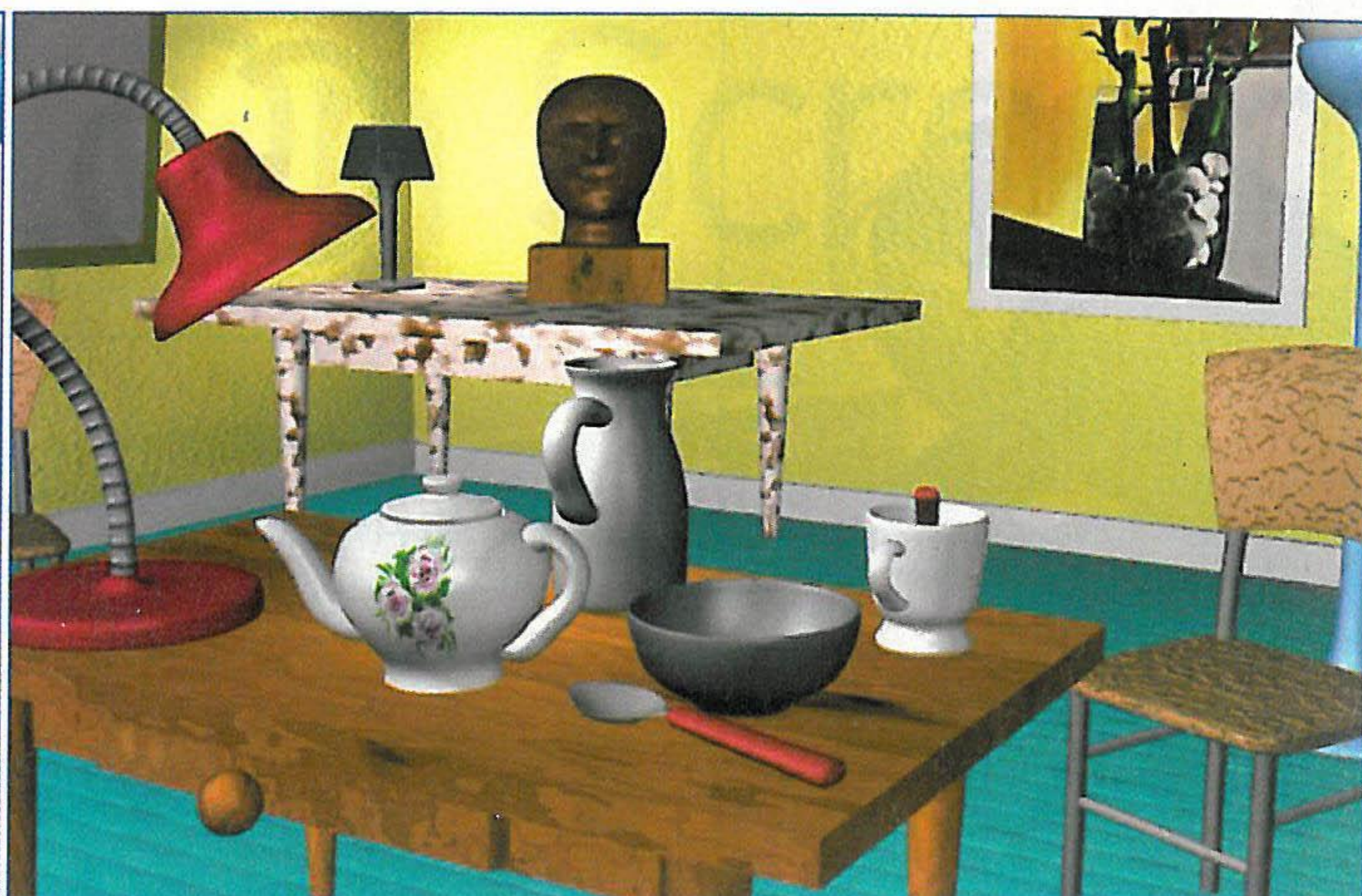
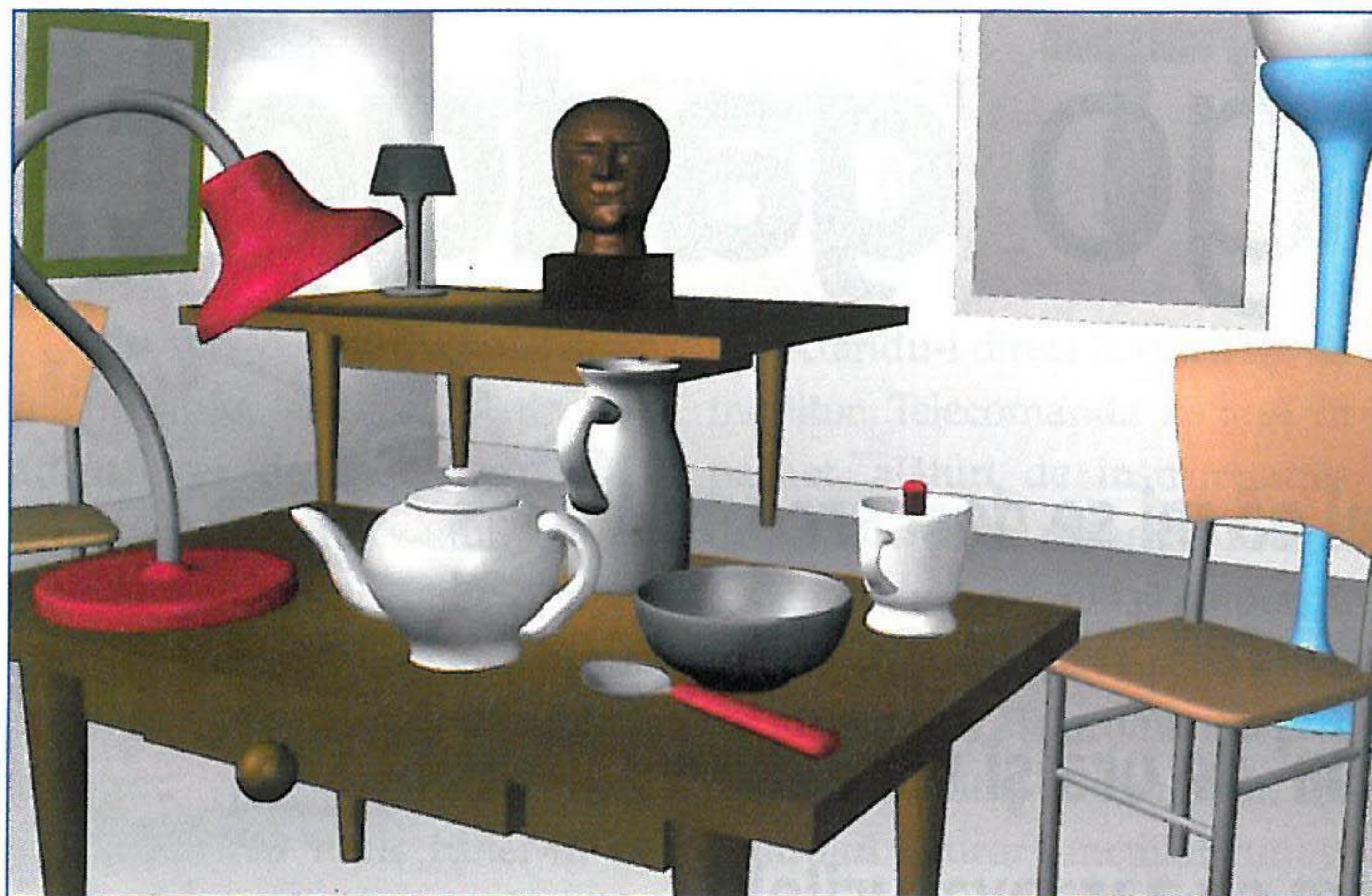
Cu ajutorul datelor geometrice și cu folosirea texturilor existente, se poate deja calcula scena 3D (scene). Aici, există câțiva pași de bază care merită amintiți. Primul este clipping-ul ce presupune ștergerea acelor părți ale spațiului

care nu se văd din cauza perspectivei de cameră alese. Importante sunt și texturarea, respectiv corectarea imaginii, responsabile de redarea corectă a scenei 3D pe monitorul 2D. În acest moment, deja trebuie stabilite culorile fiecărui pixel în parte (proces numit pe engleză rasterizing). Acesta se realizează prin combinarea texturilor alese și a obiectelor 3D, respectiv prin calcularea efectelor vizuale aplicate (umbră-lumină, reflecții, particle effects etc). Acest proces luat în întregime reprezintă de fapt randarea (pe engleză rendering).

Un amănunt foarte important pentru că jocurile se bazează pe engine-uri grafice puternice. Astfel, se pot realiza secvențe intermediare de bună calitate cu ajutorul motorului grafic, evitându-se schimbarea stilurilor vizuale care

tranșează gameplay-ul. Cel mai bun exemplu este **Doom III** cu un engine care nu lasă să se vadă nici o diferență între scenele prerandate și cele din joc. Jucătorul se simte tot timpul în lumea jocului, chiar și pe parcursul animațiilor intermediare. În timpul randării, au loc și alte procese menite să îmbunătățească calitatea imaginii, ca de exemplu filtrarea (filtering) sau netezirea (anti-aliasing), dar, datorită evoluției plăcilor grafice, calcularea acestora în timp real nu mai reprezintă o problemă. Aș mai adăuga că, de obicei, texturarea și corectarea imaginii sunt două procese care nu prea se pot corecta, deoarece un pixel în timpul unei sesiuni suferă mai multe astfel de procese. Acestea sunt însă accelerate dacă calculăm culoarea doar acelor puncte care se văd. Din acest motiv a fost





inventat Z-buffer-ul (prezentat în detaliu în numărul trecut). Această tehnologie are la bază o idee cât se poate de simplă: dacă avem doi pixeli care au coordonatele x și y identice, va fi calculat doar cel care are coordonata z mai mare (pentru că-l acoperă pe celalt).

Pixelii astfel făuriți trec în frame buffer (analizat anterior) de unde placa grafică îi zboară pe monitor.

Filtering

Odată cu stabilirea triunghiurilor care dau naștere scheletului lumii 3D, trebuie determinate și culorile pixelilor. La baza acestui proces stă o hartă de texturi (texture map) care este de fapt proiecția plană a obiectului tridimensional. Probabil, ai văzut deja și tu imagini în care imaginea diferitelor personaje din jocuri a fost proiectată parcă pe o sticlă. Aici, vreau să subliniez că lumea 3D a calculatorului nu este una reală, chiar dacă obiectele pot fi

analizate din orice unghi. Acesta ar fi 3D real doar dacă am putea observa obiectele din orice perspectivă, chiar în timpul funcționării, în timp real, nu doar plan, distorsionat pentru a fi proiectat pe ecranul monitorului. Deși acest lucru ține încă de domeniul viitorului, fiecare dintre noi a auzit deja de monitoarele tridimensionale (despre care vom relata într-un număr viitor). Despre texel am mai vorbit în prima parte articolului. Problema care se impune când vine vorba de filtering este cum să diferențiem care texel trebuie luat în considerare în timpul colorării unui pixel.

Pentru a simplifica treburile, hai să exemplificăm. Să presupunem că vrem să reprezentăm scena respectivă într-o rezoluție de 800x600 de pixeli. Acesta este ca și cum am privi imaginea printr-o sită care are 800x600 de găuri.

Teoretic deci, culoarea pixelului va fi cea pe care o vedem prin gaura aferentă. Acest lucru însă n-ar fi o soluție prea bună, deoarece

în realitate vedem mai multe puncte colorate (texeli), prin fiecare gaură de mărimea unui pixel.

Dacă obiectul analizat este perpendicular pe grilă, luând forma unui cerc, sau dacă este mai înclinat față de cel perpendicular, de forma unei elipse, vom vedea mai multe culori.

Point sampling

Cea mai simplă metodă de texturare: în textura dată, căutăm fiecare texel care să se potrivească cu pixelii imaginii pe care dorim s-o redăm. Avantajele procesului constau în faptul că nu necesită lățime de bandă sau memorie prea multă. Dezavantajul este că rezultatul nu este prea frumos. Pe de o parte, pentru că cu cât ne apropiem mai mult cu atât imaginea va deveni mai pătrătoasă. Aceasta se datorează faptului că mai mulți pixeli sunt asociați cu același texel, dispărând astfel nuanțarea. Așadar, pe monitorul re-

zervat imaginii noastre de 800x600 va apare o textură de 64x64. Pe de altă parte, dacă spațiul ce urmează să fie redat este prea mare, pe spațiul limitat al monitorului s-ar putea să nu încapă întreaga textură (datorită sistemului de reprezentare în funcție de perspectivă), rămânând astfel pe dinafară mai mulți texeli.

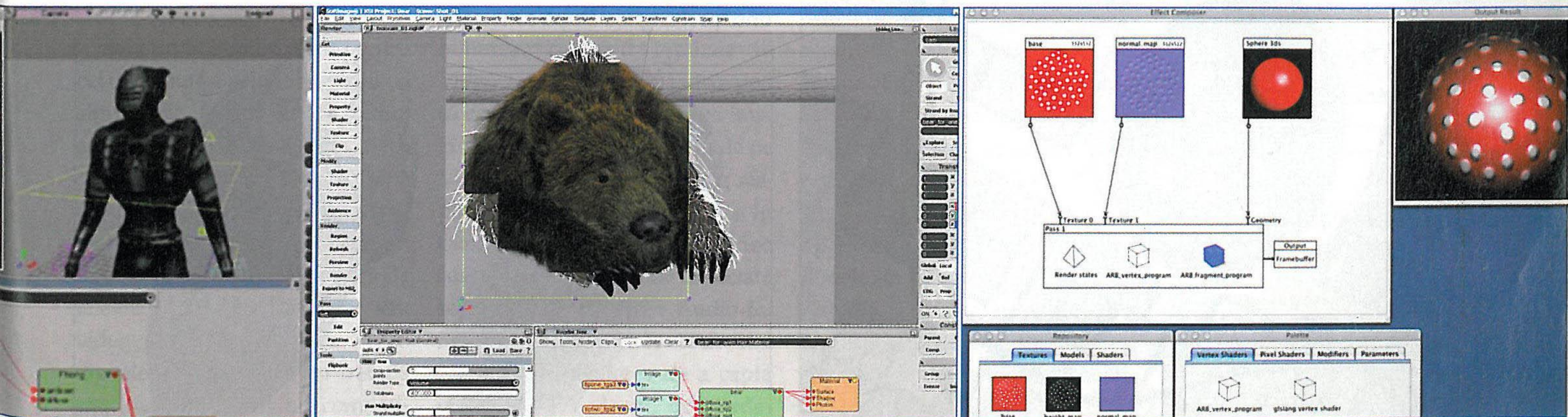
Cu alte cuvinte, locul unui pixel poate fi ocupat de mai mulți texeli, dar point sampling-ul alege doar unul. Astfel, se poate forma un model de texturi neuniform, total diferit față de original.

Data viitoare vom continua să vorbim despre texturare, urmând să vedem Bilinear filtering-ul și MIP-mapping-ul. Până atunci să auzim numai de bine.

KIRKEEGARDEN PARTY

jacint@pcgames.ro

PC Games Forum
<http://www.pcgames.ro/forums>



Go, go gadget!

Alo Vasile? **Stai că mi se descarcă mouse-ul! Sună-mă 'napoi peste vreo juma' de oră și vorbim ce să facem cu zarzavaturile!**



Sunt componente hardware vitale funcționării acestuia. Sunt componente care facilitează munca pe PC, măresc plăcerea de joc sau, pur și simplu, au o funcție decorativă. Există însă și componente fără de care calculatorul funcționează impecabil, ba chiar este mai ușor de folosit, fără ele probabil că nici nu ne-am fi gândit că grădina Domnului e chiar așa de mare. Aceste obiecte care de multe ori ne stârnesc râsul, ne fac să ne uităm la ele contrariat sau ne fac să dăm din mână dezaprobator fac obiectul noului nostru serial de articol.

Că tot am testat Nokia N-Gage

QD-ul merită amintit că noua tehnică sidetalk a pornit o adevărată manie pe Internet. Una după alta se înființează site-uri pe care cârcotașii mai mult sau mai puțin inspirați își duc la ureche diferite obiecte pentru a imita procesul comunicării prin telefon. Cei care s-au fotografiat cu rozătorii pe care îi butonează, n-au reușit să-și facă drum nici măcar spre categoria lame, deși nu erau chiar atât de deplasați... De parcă s-ar fi scoborât din ceva reclamă televizată ieftină și de gust îndoielnic, șoarecul combinat cu telefon este visul celor care au diaree verbală, dar nu se pot dezlipi din fața monitorului. Dar nu e vorba de

ceva gadget folosit de agentul 007. Fabricanții de origine asiatică (se putea altfel?) a mouse-phone-ului n-au făcut altceva decât să încorporeze un telefon într-un mouse obișnuit.

Ca periferic de PC, mouse-ul funcționează clasic (poate cam primitiv) pe baza sistemului mecanic (știți bila care trebuie curățată săptămânal) și cu două butoane. Datorită design-ului simetric poate fi folosit cu ușurință și de stângaci. Butoanele numerice amplasate pe spatele mouse-ului nu deranjează în timpul convorbirii utilizatorul, dar lipsa rotiței de scroll se face simțită încă de pe prima călătorie pe Internet. În schimb, nu trebuie instalat nici un fel de driver pentru nici un fel de sistem de operare. Driver nu-ți trebuie nici pentru folosirea telefonului, ci doar o linie obișnuită care se poate utiliza cu ajutorul mufei RJ45, situate la capătul unui fir destul de lung, de lângă cel PS2. Pentru cei cărora nu le ajunge lungimea acestui fir, pot să treacă de problemă prin folosirea unui prelungitor. După conectare,



telefonul poate fi folosit și fără pornirea calculatorului. Pentru cei cărora li se pare incomod să-și tot ducă rozătorul la ureche, ciudatul aparat a fost dotat și cu o intrare pentru handsfree. Să nu se aștepte nimeni la o memorie care să stocheze întreaga carte de telefon a SUA, singurul extra fiind butonul care permite reapelarea ultimului număr tastat. Chiar dacă pare ceva interesant, nu uitați că atât pe piața telefoanelor, cât și a mouse-urilor, găsiți reprezentanți mai evoluți și mai utili. Este însă distractiv să vezi fața prietenilor, când îți duci mouse-ul la ureche...

KIRKEEGARDEN PARTY

jacint@pcgames.ro



Smart TV On Screen

Televizor pe PC-ul tău? Nimic mai simplu, sau cel puțin așa afirmă cei de la Hercules în promo-ul TV Tuner-ului lor extern. Și într-adevăr nimic complicat în a interpune cutiuța argintie plină de ieșiri și intrări, între PC și monitor, folosind conectorul VGA. Ba mai mult tuner-ul se poate folosi și cu PC-ul oprit,

conectându-l direct la orice tip de monitor. Telecomanda inclusă în pachet, alături de instrucțiunile de folosire și un mănunchi sănătos de cabluri, asigură și confortul pe care l-am aștepta de la un astfel de instrument. Telecomanda este ușor de folosit și adună la un loc controlul tuturor funcțiilor cunoscute de tuner. Design-ul argintiu și mărimile relativ reduse ale cutiutei fac din acesta o piesă care nu trebuie ascunsă sub masă. O altă opțiune interesantă a plăcii este faptul că oferă posibilitatea conectării consolelor în loc de televizor, la monitorul calculatorului. Astfel în loc de un refresh rate de doar 50 de Hz, poți să te bucuri de toată gama oferită de monitor. La fel stau lucrurile și în cazul unui DVD player: se poate conecta foarte ușor prin inter-



Punctaj SMART TV

82%

PRODUCĂTOR Hercules
DISTRIBUTOR Ubisoft România
PREȚ 78 euro + TVA

PRO & CONTRA

- + Posibilitate de a conecta console la monitor
- + Nu necesită PC
- + Design elegant
- Calitatea imaginii lasă de dorit

CONCLUZIE:

Un tuner extern bunel cu posibilitatea conectării consolelor la monitor, cu o calitate a imaginii care ar putea fi mai bună.

mediul acestei componente la monitorul calculatorului. Din păcate pe partea TV nu mă pot pronunța doar pozitiv. Imaginea redată de Smart TV este plină de pureci și uneori difuză. În concluzie, pot afirma că deși am văzut

TV tunere mai bune, datorită facilităților încorporate de Hercules și faptului că e ușor de folosit, Smart TV poate fi o alegere reușită.

KIRKEEGARDEN PARTY

jacint@pcgames.ro



Video Action!

Iată un utilitar excelent pentru cei care caută o soluție accesibilă și simplă de folosit în domeniul editării video. Video Action, placa de captură și editare video, oferită de Hercules oferă toate instrumentele de care ai putea avea nevoie. Putând fi conectată la televizor, la video recorder sau video player, la camerele video digitale sau analogice nu trebuie să-ți bați capul privind compati-

bilitatea. Folosind intrările S-Video sau Composite video poți să capturezi și să digitalizezi imaginea de pe camcorder sau de pe VCR, în toate formatele larg răspândite (PAL, SECAM, NTSC). În cazul folosirii intrării S-Video sursa de sunet trebuie conectată separat prin intrarea Audio-In. Folosind standardele PAL sau NTSC ai posibilitatea de a capta videourile DV de pe camcorde-

rele digitale. Pentru a putea reda filmele captate placa a fost dotată cu cele mai cunoscute tipuri de ieșiri (S-Video, Composite Video și DV output). Pe lângă placă, pachetul conține numeroase cabluri (printre care cabluri S-Video și cabluri RCA), o mufă Euroscart și două CD-uri. Acestea din urmă conțin Ulead Video Studio 7 SE DVD, respectiv Ulead Media Studio Pro 7. Folosind acestea vei putea capta și stoca secvențele video alegând dintre formatele MPEG-1, 2, 4, DV sau DivX. Folosind-o pe cea din urmă, de exemplu, îți vei putea salva filmele în rezoluții de până la 720x576. Calitatea sunetului și a imaginii depind de formatul ales, dar putem spune că, în general, placa se descurcă destul de bine.

Video Action se adresează în principal utilizatorilor amatori, dar și cei care caută să facă ceva special își vor găsi socoteala în această placă.

KIRKEEGARDEN PARTY

jacint@pcgames.ro

Punctaj VIDEO ACTION

88%

PRODUCĂTOR Hercules
DISTRIBUTOR Ubisoft România
PREȚ 114 euro + TVA

PRO & CONTRA

- + Pachet de software ideal pentru începători
- + Ușor de folosit
- + Prezența mufei Euroscart
- Cablurile incluse în pachet sunt cam scurte

CONCLUZIE:

O placă de captură ideală pentru cei care vor să se apuce de editarea video sau vor să-și digitalizeze secvențele video de pe VHS sau camcorder.



Hercules Muse Pocket

Fiule ce ai pe masă, OZN? Nu! Scrumieră? Nu! Cântar? Nu! Statuetă post-modernă? Nu! **Atunci? Placă de sunet, dar, mamă, placă de sunet!**

Dar cum ajunge placa de sunet pe masă? Această întrebare aducea cu sine acum câțiva ani niște priviri întrebătoare și gânduri care ar fi pus la îndoială priceperea la calculatoare. De atunci însă, am văzut plăcile de sunet externe ale celor de la Creative, care pentru persoanele cu portmoneul mai bine hrănit, oferă senzații acustice impresionante. Se pare că și cei de la Hercules (bine cunoscuți pe piața plăcilor grafice și de sunet) s-au gândit să cucerească acest tip de piață cu unul dintre cele mai ingenioase produse ale lor. Chiar dacă Muse Pocket seamănă la prima vedere cu un OZN ținut în lesă sau cu un instrument mai sofisticat de reglat volumul, după o analiză mai amănunțită vom vedea că este de fapt o placă de

sunet în toată regula. Dotat cu o intrare USB 2.0 și cu ieșirile standard ale unei plăci audio 5.1, această ciudățenie de culoarea metalului a fost proiectată în special pentru utilizatorii de notebook-uri. Dar, după cum s-a dovedit în timpul testelor, poate fi un companion de încredere al fiecărui gamer care dorește să atragă atenția (sau chiar invidia) colegilor de breaslă. Cablul USB de 140 de cm este destul de lung încât să nu avem probleme când vine vorba de mobilitate. Obişnuți fiind deja cu toții, mult prea păcătosul Windows XP recunoaște automat instrumentul după conectarea cablului, dar pentru o funcționare optimă este

nevoie de instalarea driverelor de pe CD. Pe acesta se mai găsesc, în afară de manuale, un utilitar care permite confi-

capacitate de redare și înregistrare a sunetelor în 16 biți la 22, 32, 44 sau 48 de KHz. Astfel, de calitatea sunetului n-ar trebui să ne facem griji. Și nici nu avem de ce: în timpul testelor, chiar dacă s-a dovedit a reda sunetele mai puțin puternic decât un Creative



5.1, ce ieșea din boxe, parcă era puțin mai lin și mai filtrat. Cele două LED-uri instalate în spatele aparatului îi conferă un aspect special și pe timp de noapte. În concluzie, pot să spun că am fost extrem de mulțumit de placă și, chiar dacă unora li se poate părea puțin cam scumpă, credeți-mă, această bijuterie își merită banii pe deplin.

KIRKEEGARDEN PARTY
jacint@pcgames.ro



rarea amănunțită a plăcii, respectiv un player media semnat de Hercules care, din cauza interfeței urâte și lipsei de eficiență, nu mi-a atras simpatia. Exceptând cablul USB, micul OZN mai dispune și de 3 conectori pentru atașarea sistemelor de boxe 5.1, o ieșire separată pentru căști, respectiv o intrare stereo line in și o intrare pentru microfon. Obiectul alcătuit din două cilindre nu doar că are un design plăcut, dar este și deosebit de practic. Cilindrul de deasupra se poate învârti, reglându-se astfel nivelul volumului, prin urmare zgomotul se reduce la tăcere, iar funcția mute este activată. Încă o învârtire și vecinii se pot bucura din nou de pasiunea ta pentru muzică. Placa are o

Punctaj
MUSE POCKET

87%

PRODUCĂTOR Hercules
DISTRIBUTOR Ubisoft România
PREȚ 35 euro + TVA

PRO & CONTRA

- + Calitate bună a sunetului
- + Design special
- + Ușor de folosit
- Consum de curent sporit

CONCLUZIE:

O soluție ideală pentru cei care caută o placă de sunet mai deosebită sau pentru cei care nu sunt mulțumiți de ce le oferă notebook-ul. Atenție la consumul de curent!



Ubisoft's Bucharest studio has the following openings:

Game Programmer

You will be responsible for the development of new features, maintenance and optimization of the existing 3D game engine and associated tools.

Required skills:

- Bachelor degree in Computer Science (or equivalent), or student in the terminal year.
- Proficiency in C++, Visual Studio 6.0/.NET
- Very good experience programming with OpenGL.
- Knowledge of the newest graphic technologies and system limitations.
- Strong math skills.
- Ability to debug, profile and optimize the code.
- Can work in a team and as an individual
- Hard working, self motivated
- Good English skills
- Passionate gamer.
- Game industry experience is a plus.
- Direct3D experience is also a plus.

Computer Artist

The creation of the game graphic elements, game integration, optimization and final retouches.

Required skills:

- Excellent knowledge of Discreet 3DSMax or Adobe Photoshop
- Good knowledge of composing, color and lightning of the game elements and scenes
- Rigorous working method to produce optimized scenes, characters or textures
- Good knowledge of the elemental basis in graphic engine techniques
- Good English skills
- Animation or/and good freehand drawing skills are a plus

Game designer

The creation of the game design elements, manage game interactivity, define gameplay.

Required skills:

- Exceptional verbal and presentation skills in English
- Understanding of issues facing various types of game play, artistic and technical considerations, and the ability to forecast the ramifications of decisions made during the concept/pre-production phase.
- An active interest in computer games and the computer game industry.
- Ability to work closely with others on a team.

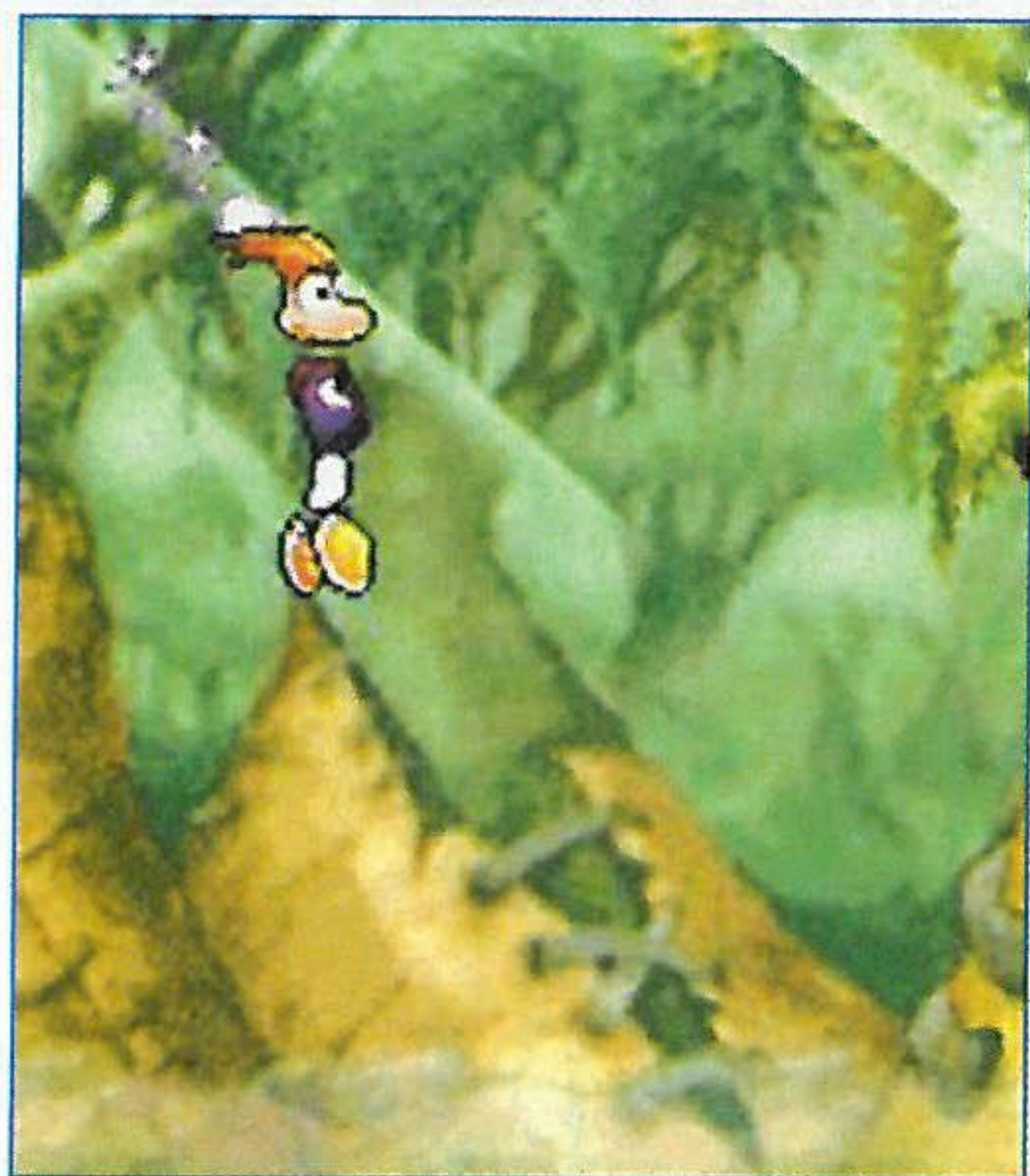
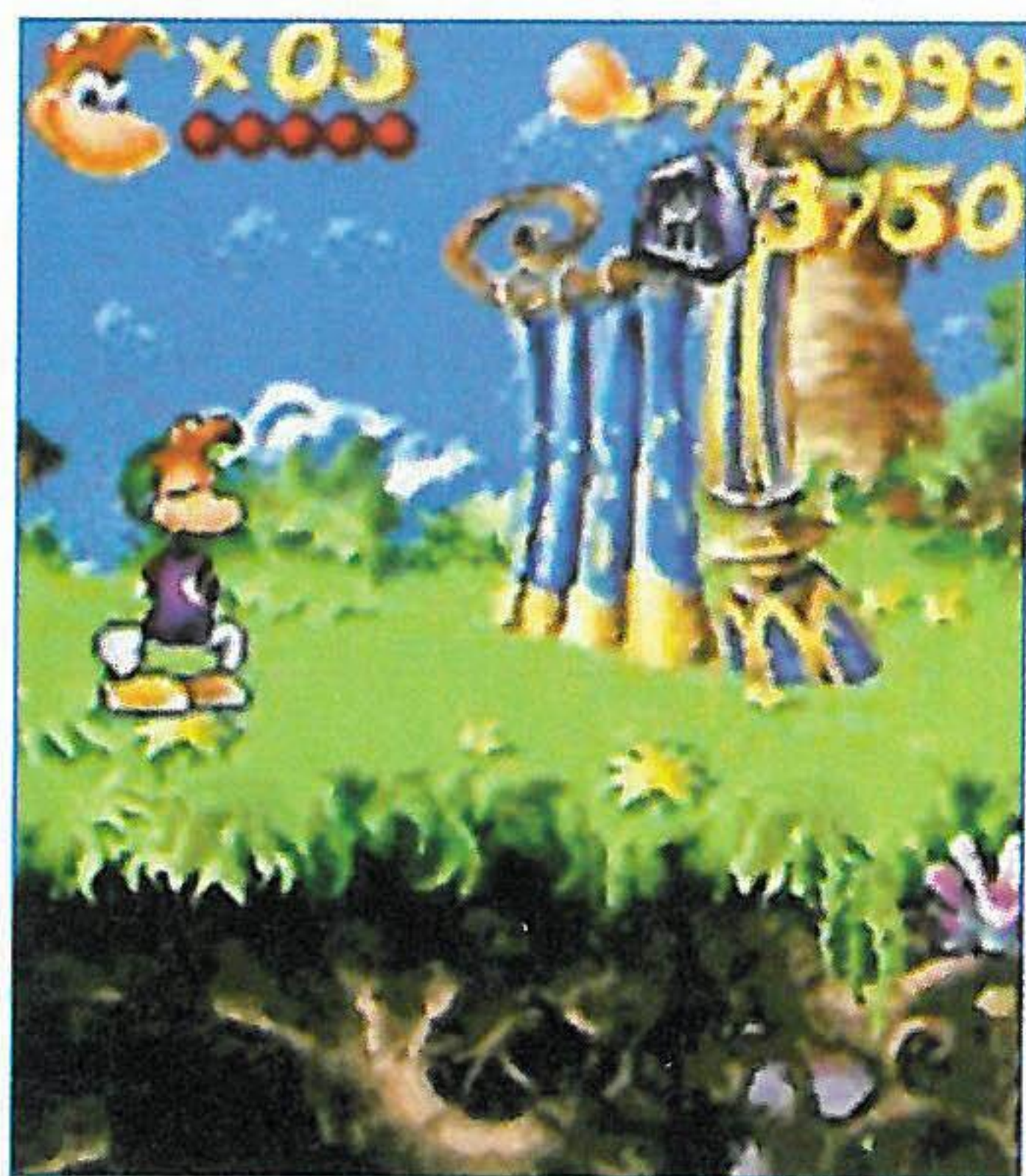
We offer:

- Motivating salary
- Challenging and good carrier environment
- Training session

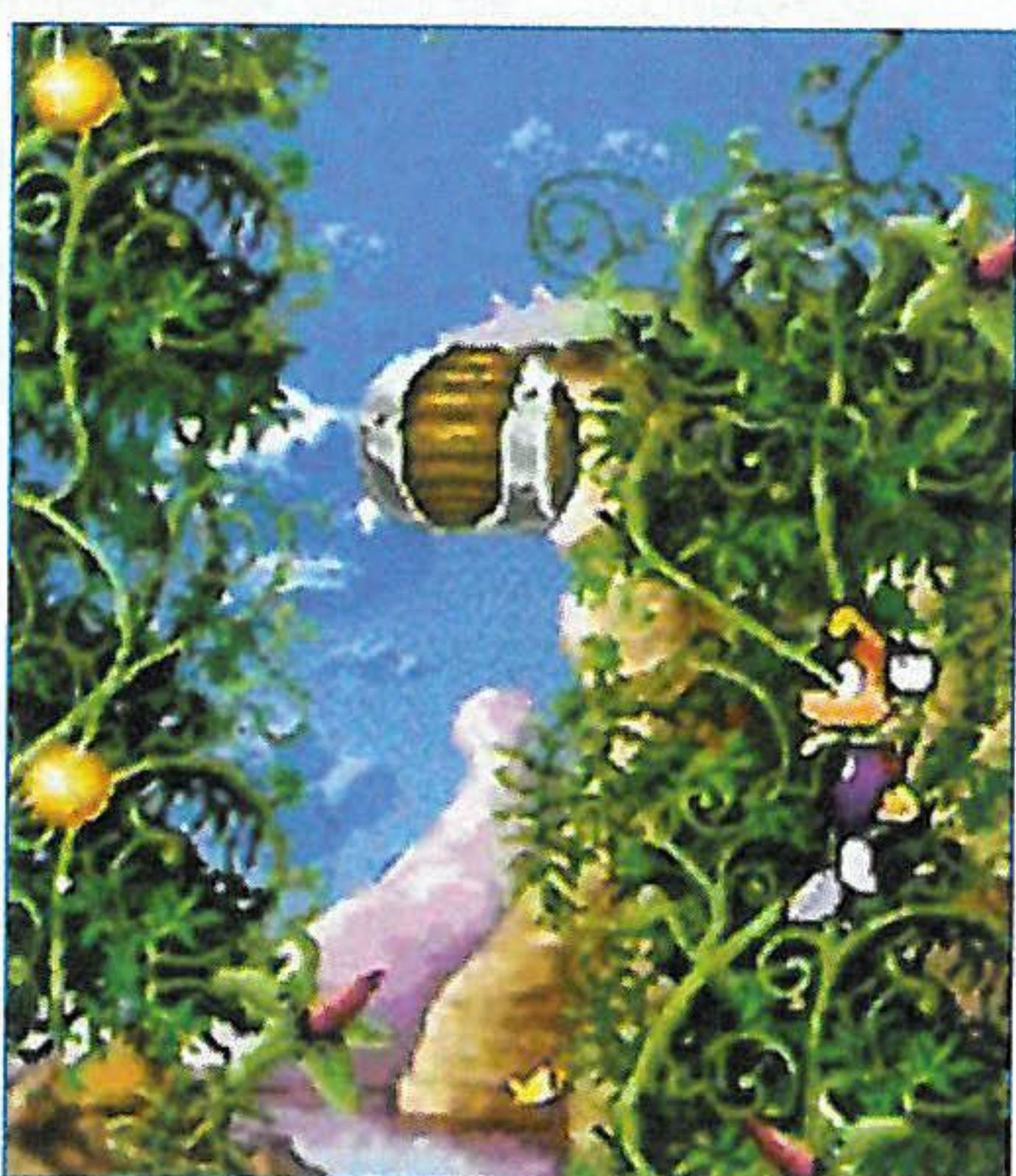
Please submit your application by E-mail to **hr@ubisoft.ro** or by fax at (021) 305 21 74, adding the job title in the mail subject.



Faptul că Nokia dorește să-și creeze un loc de seamă pe piața jocurilor nu este greu de înțeles. Cu siguranță



că fiecare dintre noi este interesat să câștige bani cât mai mulți și cât mai ușor cu putință. Astfel, dacă faci parte dintr-un consiliu de administrație, te gândești că înainte de a lansa un produs, recte un telefon, trebuie să studiezi piața, într-un cuvânt cum să faci să-ți vinzi produsul. În ciuda milioanei investite în realizarea și comercializarea consolei N-Gage, producătorul finlandez nu a reușit totuși să-i detroneze pe principalii săi



concurenți Sony și Nintendo.

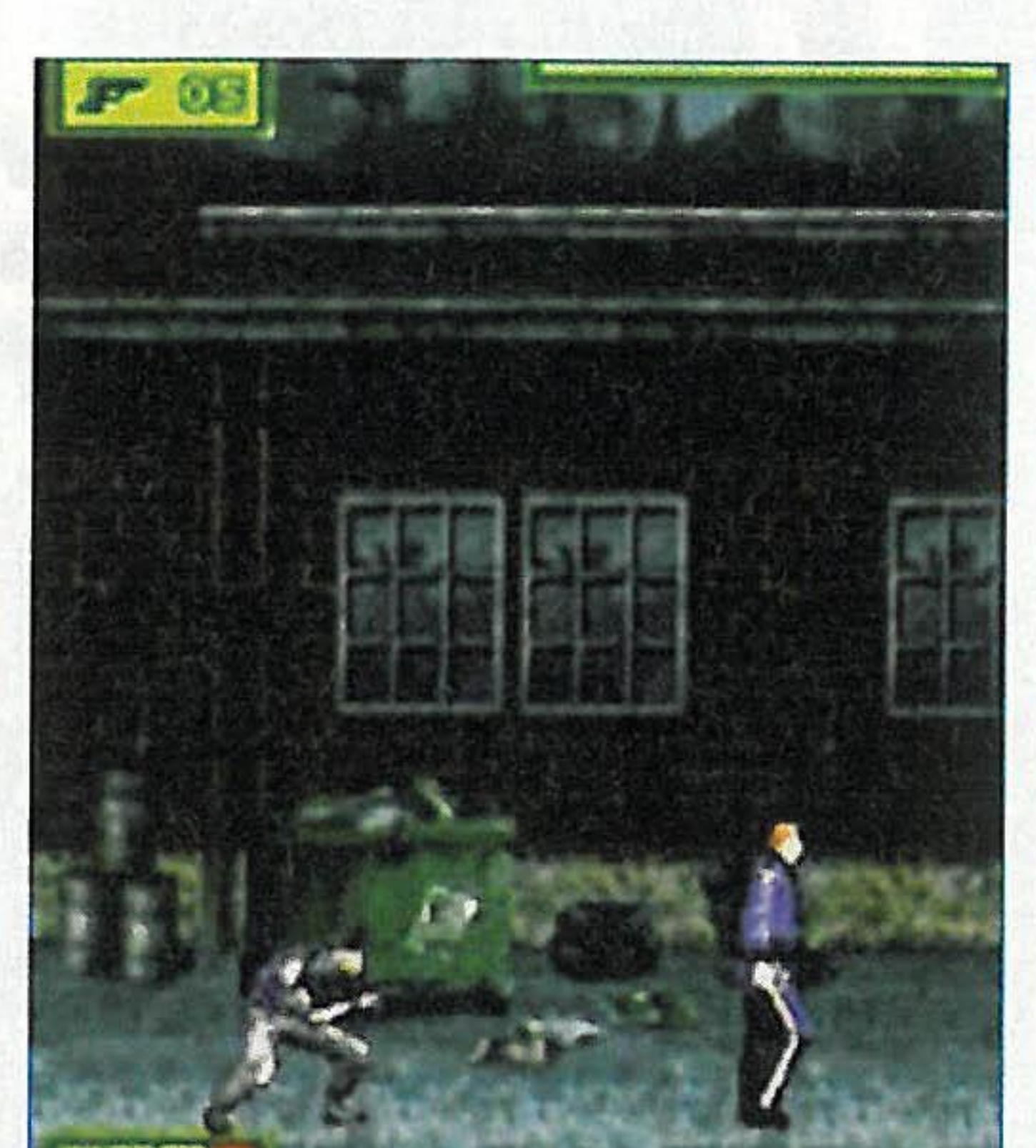
Deloc descurajați de această primire, Nokia s-a pus din nou pe studiu. Rezultatul: o consolă de joc N-Gage QD generația a doua. Constatând îmbunătățirile aduse, nu ne este greu să ne dăm seama că producătorul a fost receptiv la remarcile și dorințele utilizatorilor, posibililor lor clienți.

Odată lansat modelul Nokia N-Gage, publicațiile de specialitate au avut despre ce să scrie, iar Nokia a atras din nou atenția asupra sa, făcându-și cu această ocazie și puțină publicitate. Modelul însuși a vorbit despre sine prin design-ul interesant, utilizat însă ca și telefon, nu prea ne-a captat atenția; amintim momentan poziția nu tocmai plăcută a microfonului și a receptorului, ceea ce l-ar fi încurcat pe un novice

în ale telefoanelor în purtarea unei convorbiri. În fine, sunt destui care s-au

amuzat de primul model Nokia de acest tip încât au lansat un site numit Sidetalking (adică, pentru necunoscători a vorbi pe o parte). Pentru cei interesați să-și achiziționeze Nokia N-Gage QD, îi informăm că sidetalking-ul nu face parte din dotarea acestuia, producătorul revenind la modul clasic de conversație.

Un alt defect major corectat odată cu Nokia N-Gage QD este plasarea conectorului de extindere pentru cardurile MMC. La vechiul model trebuia să scoți partea din spate și bateria, dacă doreai să schimbi jocul, ceea ce devenea o adevărată problemă pentru împătimiții de jocuri. Consola de joc îmbunătățită deține acum capacitatea de înlocuire imediat și un conector MMC dedicat, situat în josul unității; prin urmare este mult mai practic.



Pentru a nu mai pierde timp și pentru a-i atrage mai mult pe jucători, jocul pornește chiar în momentul în care este inserat un card de joc. Totuși plasarea butoanelor este puțin cam aglomerată dacă este să facem o comparație cu Nintendo GameBoy Advance SP, consolă portabilă, al cărei design este destul de aerisit, lejer. În această privință putem fi înțelegători, dat fiind faptul că poate funcționa fie ca o consolă fie ca un telefon, adică un conso-telefon. Pentru cei care doresc să învețe cuvinte noi și lecturează reviste de specialitate, acest cuvânt nu există în dicționar, este o invenție a noastră pentru a defini caracteristicile principale ale produsului pe care îl prezentăm.

Dacă este să vorbesc despre jocurile jucate, pot spune că am fost plăcut impresionată de sunet și de claritatea imaginii pentru o consolă portabilă.

Ca o noutate pentru QD, sistemul N-Gage Arena dedicat permite comunicarea cu comunitatea N-Gage Arena on-line direct prin intermediul telefonului. Serviciile de joc includ posibilitatea de a discuta cu ceilalți, de a verifica

date despre jocurile preferate, de a descărca orice conținut exclusiv precum și multe altele. Jocurile sunt astfel realizate încât pot fi jucate și în multiplayer via GPRS sau Bluetooth.

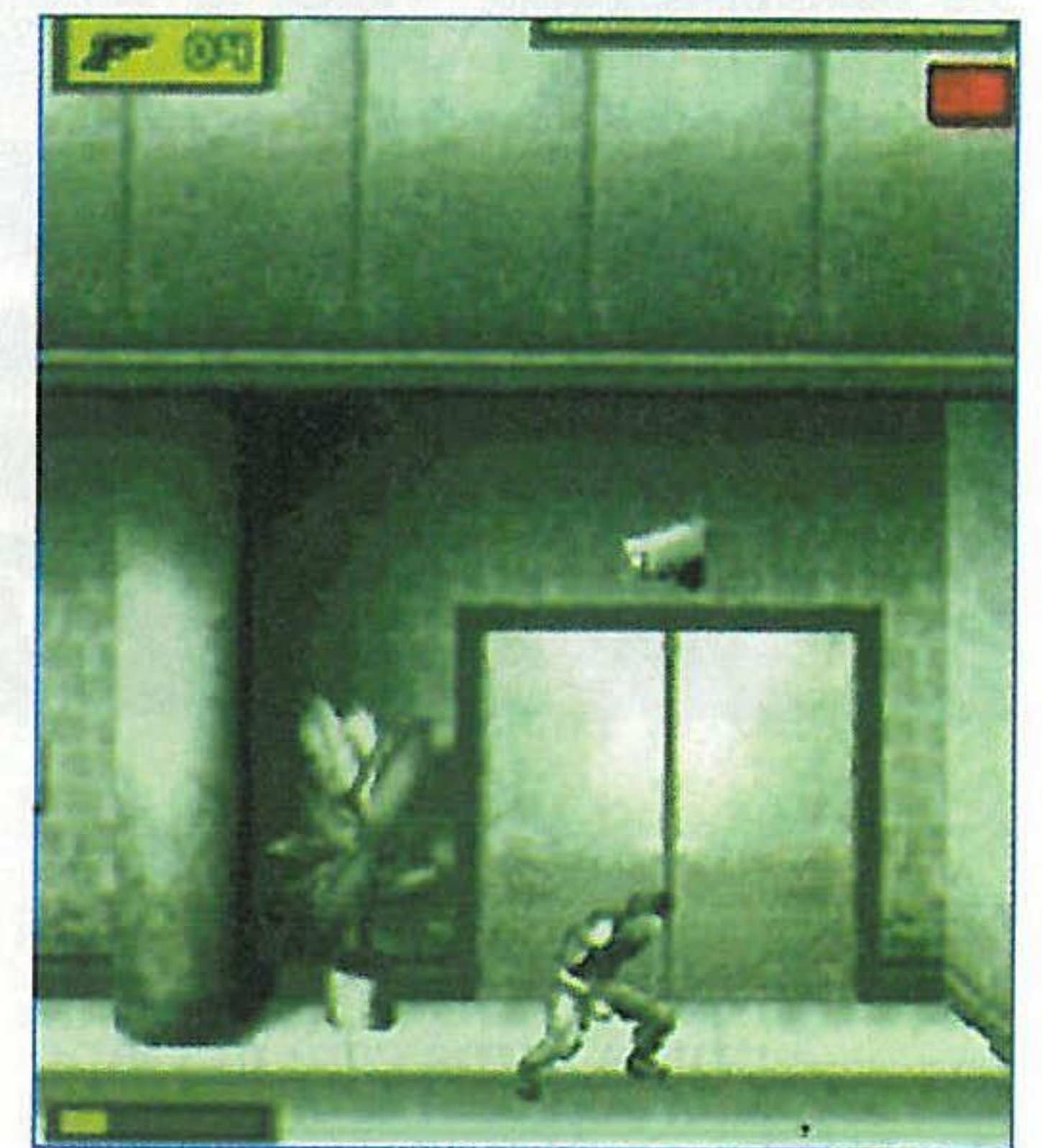
O reală problemă ar putea-o reprezenta faptul că există puține jocuri destinate acestui tip de consolă. Cu privire la acest subiect, Nokia se arată binevoitoare anunțând că până la sfârșitul acestui an vor fi disponibile cel puțin 30 de jocuri noi. O altă veste îmbucurătoare și importantă pentru cei care doresc să treacă la N-Gage QD este compatibilitatea descendentă, adică toate jocurile create pentru modelul precedent vor funcționa foarte bine și pe acesta.

Disponând de un design orientat spre jocuri, nu ne este greu să ne dăm seama că Nokia a conceput QD-ul punând accent mai mult pe partea de consolă de joc. Oricum, ca și telefon N-Gage QD se prezintă destul de bine. Odată rezolvată problema cu "sidetalking", acest telefon dispune de o formă mult mai compactă, deși este puțin mai mic. QD suportă Java și sonerii polifonice.

Printre îmbunătățiri mai amintim ecranul cu 4.096 culori mult mai luminos și cu autonomie mai mare. Nokia a înlocuit suportul cu trei benzi cu unul dual și nu a mai încorporat funcția de radio. Acest nou model oferă funcțiunile unui telefon inteligent precum o agendă unde îți poți planifica toate lucrurile importante pe ore și zile ca într-o agendă clasică, agendă telefonică unde sunt incluse pe lângă nume și numerele de telefon, funcția, firma, fax, e-mail, sunet de apel etc. De asemenea, mai oferă și o modalitate de conversie practică precum și posibilitatea de a-ți înregistra vocea. În timpul testării, aparatul a dat dovadă că poate fi și rapid, într-o lume unde „time is money”, ceea ce este, de altfel, caracteristic pentru majoritatea produselor Nokia.

Data fiind structura sa orizontală, scrierea mesajelor vi se va părea puțin cam stranie pentru simplul fapt că vă veți folosi doar mâna dreaptă. Consotelefonul mai are și un mic dicționar încorporat care nu se știe niciodată când vă poate fi de folos.

Ca o părere personală pot să spun că pe mine acest model,



Punctaj
NOKIA N-GAGE QD

89%

PRODUCĂTOR
DISTRIBUTOR
PREȚ

Nokia
www.nokia.ro
cca 200 euro + TVA

PRO & CONTRA

- Prestațiile oferite atât ca telefon cât și în calitate de consolă de joc
- Ergonomie mai bună
- N-Gage Arena
- Poziționarea butoanelor

CONCLUZIE:

Acest model nou, care corectează defectele de ergonomie ale predecesorului său, devine atât o consolă de joc bună, cât și un telefon reușit.

m-a încântat încă de când l-am văzut. Dar cum părerile sunt împărțite, nu vă pot recomanda decât să îl încercați să vedeți dacă vi se potrivește și apoi, cine știe, mai vorbim.

LIANA COROIANU





Hammerfall Legacy of Kings (1998)

ritm alert ieșite din comun. Albumul de față, lansat în 1998, este exemplul clasic de power metal de cel mai înalt nivel.

Primele patru piese sunt, în esență, deosebit de plăcute. Cea de-a treia piesă, Let The Hammer Fall este, în mod special, dovada veleităților artistice ale celor opt membri ai formației, oferind acorduri clasice de hard-rock „modernizat”, plus un pre-chorus, lucru deseori neglijat, dar care poate inspira viață într-o melodie. După piesa Dreamland care, în treacăt fie spus, este excepțională, urmează prima dintre cele două balade ale albumului, Remember Yesterday. Ca de obicei, când vine vorba despre acest gen de muzică, baladele sunt piese soft, cu versuri

emoționante și cu un ritm molcom și relaxant. Vocalul Joacim Cans (ce nume ciudat!) își etalează taltentele artistice de nota zece și ne arată ce poate face cu vocea sa de milioane. Următoarea piesă, mid-tempo-ul At The End of The Rainbow ne relatează o poveste foarte... europeană despre soldați (cred). Partea a doua se prezintă sub același aspect calitativ, dând dovadă de o dinamică exemplară, culminând cu cea de-a doua baladă, The Fallen One, o piesă tragică despre (ați ghicit) dragostea pierdută. Ei bine, dacă argumentele mele de mai sus nu v-au convins că albumul trebuie ascultat, atunci vă mai spun că au pe copertă cinci săbii. Cool.

Notă: 96%

Helloween Better Than Raw (1998)

Mare atenție pentru toți cei care trăiesc undeva pe Pluto și nu au pus încă mâna pe acest album Helloween! Mai ales dacă stați toată ziua în fața calculatorului, cu net nelimitat și o țevă de 2 MB per secundă! Mergeți la File Menu, deschideți o nouă fereastră a browser-ului pe care îl folosiți și repede-repede vizitați magazinul vostru online preferat. Odată ajunși acolo, faceți pronto o comandă și delectați-vă cu un album de senzație. Sincer, credeam că Helloween au cam intrat într-un con de umbră, însă Better Than Raw mă făcea, la vremea lui, să îmi schimb radical părerea. Pe lângă faptul că 1998 a fost un an puternic în materie de Metal, Helloween au reușit să adune la grămadă o voce clasică de heavy,

tobe răsunătoare și, mai mult decât, o instrumentație de o precizie remarcabilă.

De la sound-ul clasic al scurtei piese de debut, Deliberately Limited și până la explozia totală de metal din Push sau Midnight Sun, albumul este unul consistent și destul de... catchy. Dacă acest volum este cu siguranță un Power în toată regula, există o diversitate plăcută între melodii, diversitate care se îmbină armonios pentru a încheia albumul per ansamblu. Helloween demonstrează că poate trece de la un sound melodic (I Can, Hey, Lord!) la o selecție epică (Revelation), de la un heavy metal debordant (Don't Spit on My Mind) la piese ultra-melodice ca A Handful of Pain, care sună exact ca cele din era Queen-



sryche. Chiar dacă nu avem parte de balade în toată regula, tunesurile mai lente, ca Time se înțeleg

foarte bine cu „surorile” lor mai agresive.

Nota: 91%

King Arthur



„...dacă nu plouă, ninge sau e ceață...” acestea sunt cuvintele folosite de cavalerii Regelui Arthur când vorbesc de Anglia, care este marea protagonistă a acestui film. Imaginile vastelor dealuri înverzite, a pădurilor încă neînzăpezite sau a unui vast lac înghețat constituie fără îndoială

un element determinant pentru a te cufunda în firul epic al filmului. Pentru cei care se așteaptă să regăsească gesturile, manifestările titanice ale unui grup de super eroi, deziluzia va fi amară. Subiectul filmului se desfășoară între bătălii spectaculoase și crizele existențiale ale personajelor, totul fiind redat într-o manieră aparte în privința supozițiilor istorice referitoare la originea și viața primului rege britanic

legendar. Spectatorul de tot rândul exultă la auzul unor nume cunoscute a căror poveste nu o știe: Lancelot, Guinevre, Tristan, Merlin și, evident, Arthur, își fac simțită prezența în cadrul epic scenă după scenă și își revendică partea de legendă, așa cum mitica masă rotundă este simbolul egalității. Ritmul de derulare a evenimentelor și scenelor nu este unul alert, rapid, după cum te-ai aștepta de la un film de acțiune, din contră, este bine echilibrat astfel încât spectatorul să poată savura scenele în întregime. Producătorul Bruckheimer, expert în domeniu, a stabilit, se pare, ingredientele pentru crearea unui film pentru toți: plin de aventură, dar fără violență, sensibil, dar nu foarte profund etc. Referitor la actori, pot spune că provin din toate colțurile lumii și își joacă rolurile asemeni unor staruri, chiar dacă nu au dobândit încă această titulatură. King Arthur evidențiază însă și figura lui Guinevre, o lady războinică ce este interpretată de actrița Keira Knightley. Prin urmare, este un film interesant care nu prezintă situații banale și exagerări americane și care merită văzut.

The Whole Ten Yards

The Whole Ten Yards este continuarea lui The Whole Nine Yards, un film presărat cu umor negru care a lansat-o pe scilipitoarea Amanda Peet în cinematografie.

Practic, story-ul celei de-a doua părți a filmului a fost scris de la o zi la alta: „știam unde vom filma, iar scenele aveau să urmeze la scurt timp după aceea”, afirmă scenaristul peliculei The Whole

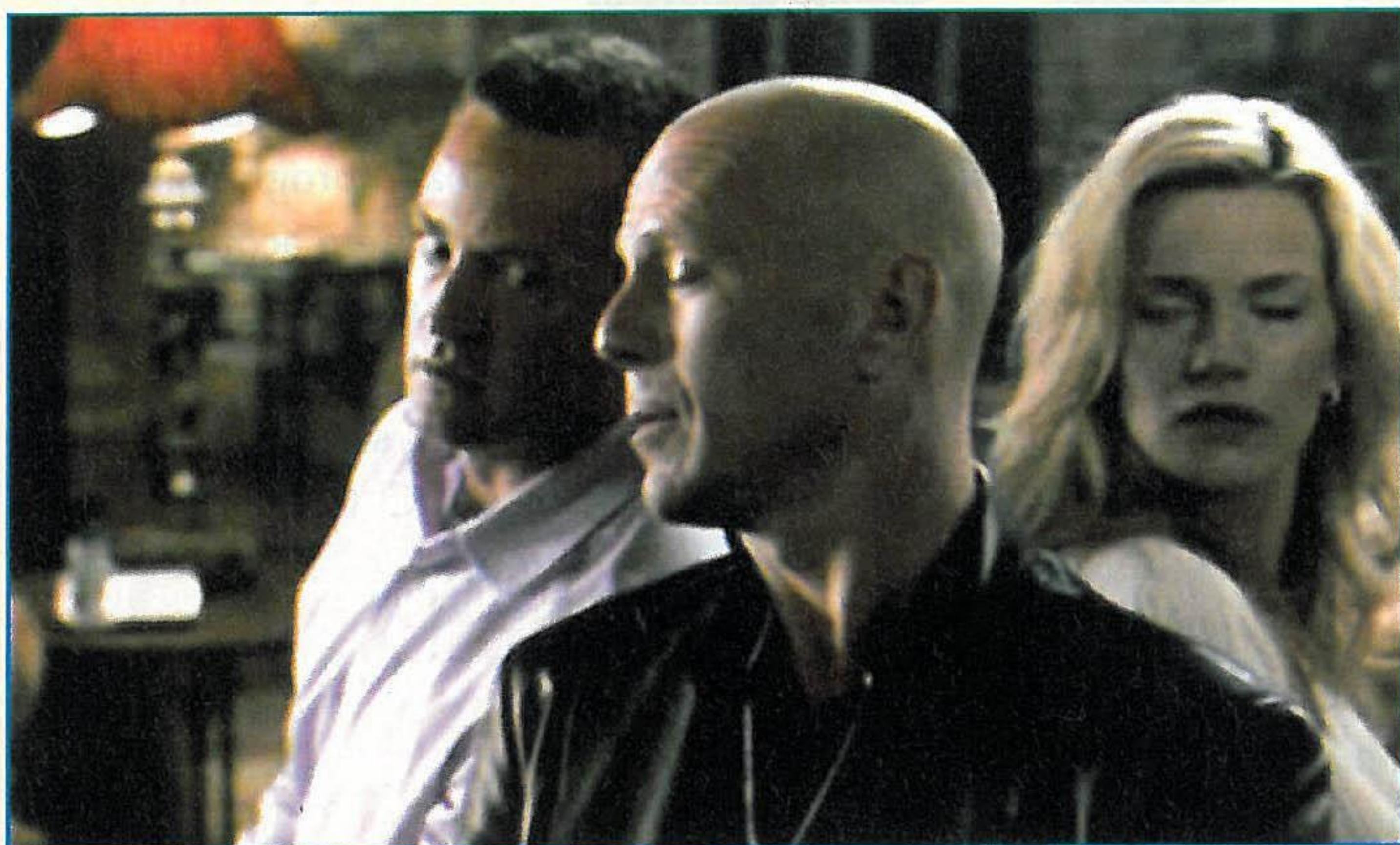
Ten Yards. Astfel, rolul personajului Cynthia (Natasha Henstridge) a evoluat rapid în timpul filmărilor. Cu un yard în plus, se va menține oare la aceeași înălțime filmul? Jimmy The Tulip (Bruce Willis) după ce și-a înscenat moartea în prima parte, se bucură de pensioara sa în Mexic împreună cu noua sa soție Jill (Amanda Peet). Bineînțeles, acțiunea se leagă, iar situațiile devin din ce în ce mai haioase în momentul în care Oz (Matthew Perry) merge să-i ceară ajutorul lui Jimmy deoarece actuala sa soție și fostă a celui alt (Jimmy) este răpită de Mafie. Rolul pe care îl interpretează Bruce Willis nu îl propulsează ca fiind un erou, ci o persoană sentimentală, pe alocuri dezolantă pentru iubitorii filmelor „tari” ale acestuia. Amanda Peet nu și-a pierdut între timp din



farmec și vrea să devină un killer profesionist, totuși sângele care-i irigă venele nu clocotește îndeajuns de mult. Matthew Perry salvează filmul prin gesturile sale pripite și acțiunile pe care le întreprinde. Dar pentru a-mi da crezare sau nu, trebuie mai întâi de toate să vedeți filmul.

Vizionare plăcută!

LIANA COROIANU



Cititorii întreabă...

...cine le răspunde?!? :))



Iaca m-am hotărât să vă scriu din nou! Nu o să vă copleșesc cu tone de laude, pentru că (așa cum v-am mai spus cândva) *You are the BEST!!!* Acum câteva luni mi-am făcut un upgrade: de la Duron (800 MHz), KT266, 128 MB SDRAM, GeForce 2 MX cu 32MB, am trecut la Via KT 400A (Gigabyte model GA7-VA), AMD Athlon XP 2600+ (nucleu Barton, 512k cache L2), 256 MB DDR 400 (Kingmax), nVidia GeForce FX 5200 (Gigabyte), 128 DDR(128 biți). Am câteva nedumeriri.

1. De ce calculatorul îmi zice că frecvența procesorului este de 1,92 GHz în loc de 2,1 GHz? (Jumper-ul este setat pe 133Mhz).

2. În timp ce joc ceva (orice), jocul se minimizează de câteva ori la un anumit interval de timp. De la ce să fie? Nu am viruși sau conflicte hardware.

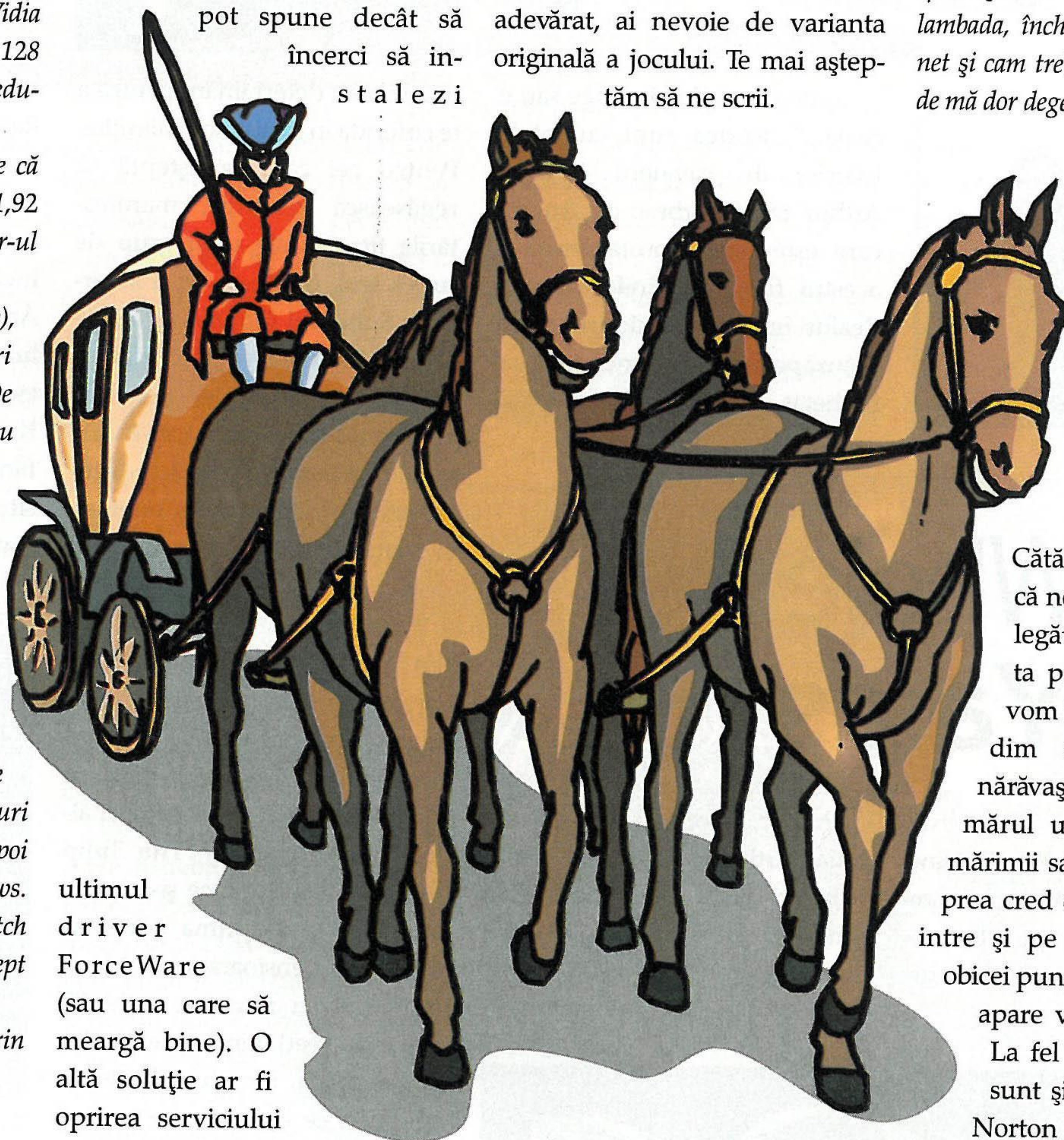
Pc-ul meu va "suporta" cât de cât jocuri ca *Half-Life 2*, *Doom 3*, *STALKER* sau *Splinter Cell 3*? (Deh, știu, placa grafică... da' mai fac eu niște upgrade-uri) Apropo...am și eu o problemă cu *Prince of Persia*: îmi merge perfect la detalii maxime pe 800x600, dar la unele save-point-uri mi se restartează calculatorul și apoi îmi intră "cu greu" în Windows. Repet: nu am viruși!!! Poate un patch va rezolva problema? Abia aștept răspunsul vostru,

Sorin

Salut Sorine,

Mulțumim de laude, încercăm întotdeauna să ne ridicăm la nivelul așteptărilor voastre (chiar să le surclasăm). Calculatorul îți arată frecvența de 1.90 GHz ca frecvența reală a procesorului pentru că aceasta este valoarea reală. Frecvența de 2133 de MHz la care te așteptai tu, este de fapt un mic artificiu obținut prin aplicarea la

FSB-ul de 133 MHz a unui multiplicator de 16 ($16 \times 133 = 2128$). În aceste cazuri într-adevăr calculatorul afișează frecvența reală de 2133 MHz. O altă soluție ar fi adoptarea unui FSB de 166 MHz în loc de 133 MHz (astfel se obține de fapt și magistrala de 333 MHz, 166×2). La problema ta legată de jocuri, deoarece nu ne-ai trimis mai multe detalii, nu-ți pot spune decât să încerci să instalezi



ultimul driver ForceWare (sau una care să meargă bine). O altă soluție ar fi oprirea serviciului de StickKeys din meniul Accessibility Options din Control Panel. Sub Windows XP, folosirea densă a tastelor Ctrl, Shift și Alt în jocuri și programe duce la apariția unei ferestre de dialog care poate cauza minimizarea jocului. Dacă vrei să joci marile best seller-uri ale viitorului ar fi bine să te gândești în afară de upgrade la placa video și la un

upgrade de memorie. Aceste noi jocuri pretențioase au poftă măricică și se simt bine doar începând cu 512 MB RAM (încetul cu încetul 1GB recomandat). Problemele prințisorului tău pot fi de asemenea rezolvate cu update-ul driver-ului grafic, iar dacă acesta nu ajută atunci mai rămâne patch-ul. Dar, ca cel din urmă să funcționeze cu adevărat, ai nevoie de varianta originală a jocului. Te mai așteptăm să ne scrii.

Salut dragii moșului,
Revin cu acest e-mail, cam la distanță față de cel din urmă, cu rugămintea să puneți, dacă se poate bineînțeles, pe unul din cele 2 CD-uri și SERVICE PACK 2 (pentru Win XP), pentru că eu nu am net; ca să merg la un netcafe și să-l descarc acolo nu ar fi o problemă, dar să-l aduc până la calculatorul meu e mai greu. Așa mi-ați face o mare favoare.

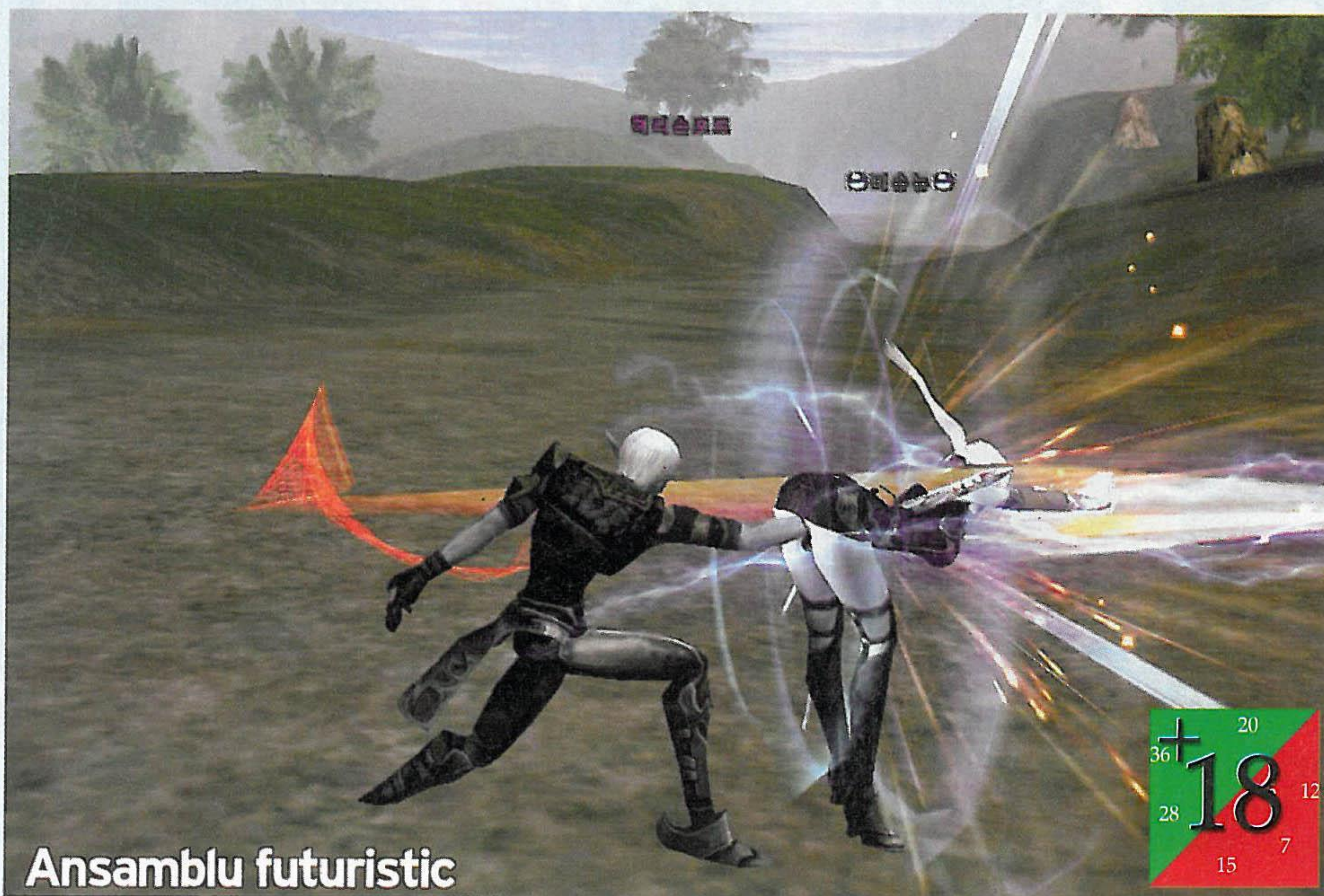
Vă mulțumesc foarte mult (dacă nu se poate măcar SERVICE PACK 1 sau niște update-uri de Windows, de RAV8, niște codec-uri etc.

Și acum, să vă critic, să vă laud, dar nu contează dacă sunteți buni, mai puțin buni, pentru că tot sunteți ca "un copil" pentru mine și vă iubesc și vă sprijin ca să creșteți mari și faceți mulți gameri fericiți. Cu speranța că nu am dat-o prea mult în lambada, închei aici (scriu de la un net și cam trebuie să bat la tastatură de mă dor degetele) vă doresc sănătate

(că e mai bună decât toate), fericire (adică cât mai multe joace bune) și ne vedem în numărul următor.

Cu stimă și respect CĂTĂLIN
aka Archer

Sănătate și ție Cătăline și ne bucurăm că ne-ai scris din nou. În legătură cu rugămintea ta pot să spun doar că vom încerca să îngrămădim service-ul pack-ul năvălaș pe DVD-ul din numărul următor. Din cauza mărimii sale considerabile nu prea cred că va avea șanse să intre și pe CD. Codec-uri de obicei punem pe CD-uri, când apare vreo variantă nouă. La fel de (omni)prezente sunt și update-urile de la Norton Antivirus și de la McAfee. Toate programele anti-virus nu le putem acoperi, așa că încercăm să ne rezumăm la cele mai folosite. Fericire îți dorim și ție, și nu uita să cumperi și luna următoare PC Games-ul cel de toate lunile.



Ansamblu futuristic

Poz(n)a lunii

Concursul cu poze și pozne merge mai departe. Cei care îl invidiază pe câștigătorul din acest număr - TripleX (a.k.a. XXX) - sunt invitați să facă proba umorului lor pentru viitorul număr. TripleX dragă, pentru imaginea ta haioasă îți vom acorda numărul pe decembrie/2004 al revistei noastre!

Răspundeți la întrebări și expediați talonul până la 15 noiembrie.

CHESTIONAR PC Games 4 Fun noiembrie/2004

1. Cum consideri acest număr al revistei PC Games 4 Fun?

- ☐ Foarte bun ☐ Bun
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ți-au plăcut mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr ți-au displicut?

4. Ce sugestii ai?

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe CD-ROM?

6. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și avanspremierelor:

7. Ce teme ai prefera să întâlnești mai des în PC Games 4 Fun?

HARDWARE

8. Ce calculator folosești? (specifică marca, modelul, procesorul și viteza în MHz)

9. Mă interesează următoarele componente:

CD

10. Ce sugestii ai?

YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):

FLASH

12. Se găsește PC Games 4 Fun la chioșcul tău preferat?

- ☐ Da.
☐ Da, dar sunt puține exemplare.
☐ Nu.

13. Cât ești dispus să plătești pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

- ☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei
☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propune următoarele jocuri:

1.
 2.
 3.
 4.
 5.

15. Emisiunea TV preferată

16. Ce posturi de radio asculți mai des?

1.
 2.
 3.

17. Ce reviste citești cel mai des în afară de PC Games 4 Fun?

1.
 2.

18. Ce cotidiane citești cel mai des?

- ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România liberă ☐ Gazeta Sporturilor
☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul
☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Ai un sistem DVD?

- ☐ Nu ☐ Da ☐ DVD-Rom ☐ DVD Player pt. TV

20. Ai cumpăra o ediție specială, lunară, cu un DVD în loc de două CD-uri?

- ☐ Da ☐ Nu

21. Pentru care trei jocuri îți dorești mai multe niveluri și Mod-uri?

1.
 2.
 3.

22. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare

23. Pasiunea mea este

24. Formația muzicală preferată/cântărețul preferat

DESPRE TINE

Nume/Prenume: _____

Adresa: Localitatea _____ Jud. _____ Str. _____ Nr. _____

Bl. _____ Ap. _____ Cod poștal: _____ Telefon/Mobil: _____ Data/luna/anul nașterii: ____/____/____

E-mail _____

Specificați numărul membrilor familiei: _____ Venit/lună _____ Studii _____

TALON DE ABONAMENT

☐ 3 luni - 249.000 lei

☐ 6 luni - 497.000 lei

☐ 12 luni - 895.000 lei

Decupează talonul din revistă și trimite-l într-un plic pe adresa redacției PC Games 4 Fun, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1, 410094, Oradea, județul Bihor.

Prețul abonamentului în sumă de _____ l-am achitat cu mandat nr. _____ pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7,

bl. PB 78, ap. 13, 410326 ORADEA, județul Bihor. Sunt de acord ca informațiile din acest talon să fie introduse în baza de date a sc MEDIA CONTACT srl.

Baza de date constituie proprietatea nevandabilă a S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Semnătura _____

PC Games

noiembrie/2004

Sport și voie bună

Chiar dacă nu într-o manieră atât de fastuoasă pe cât ne-am fi dorit, punem acum punct acestui număr aniversar PC Games 50, în care am încercat să vă dezvăluim câteva dintre plăcerile noastre ludice ascunse, alături de obișnuita pleiadă de teste – care va continua în forță și luna viitoare. Sau dacă nu în forță, cel puțin în strategie, aventură și sport.

Ca-n orice toamnă, EA Sports ne vor scoate iar la iarbă verde cu

ale lor simulatoare de educație fizică, următoarele așteptate fiind FIFA 2005 și NBA 2005. Tony Hawk's Underground 2 va da și el din coate să-și facă loc la secțiunea sport, în timp ce genul simulatoarelor va fi dominat de Pacific Fighters, urmașul excelentului IL-2 Sturmovik. Trecând totuși la lucruri mai "serioase", invitata noastră de onoare va fi don'șoara Rayne, din noul și mult mai sângerosul BloodRayne 2, iar nepotul

bătrânului Larry Laffer va încerca să ne gâdile și el interesul cu escapadele sale din Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude. Aventurierii mai cuminți își vor putea îndrepta atenția asupra lui Myst IV, care din păcate n-a mai apucat să intre în prezentul număr. Nu în ultimul rând, la partea de strategie am pus deja ochii pe Knights of Honor, Medieval Lords și pe vreo două clone de Homeworld (Time of Defiance și Nexus – fostul Impe-

rium Galactica 3). Iar dacă râmile celor de la Team17 ne vor bucura iar cu prezența lor, în Worms Forts, cu atât mai bine!

SCHLAFENHOUER
serban@pcgames.ro

Câștigătorii concursului Citești și câștigi

PCG septembrie 2004:

- Istodor Cosmin, Oțelu-Roșu
- un joc DeusEx -

PCG octombrie 2004:

- Tilici Andrei Petru, Bârlad
- un joc Battlefield 1942 -

Caseta redacțională

Redactor-șef
Ciprian Corolănu



(BePe HașDeDeu)
cipri@pcgames.ro

Redactor executiv
Mircea Marian



(paraNoica)
mircea@pcgames.ro

Redactor
Jăcint Erdel



(Kirkeegarden Party)
jacint@pcgames.ro

Redactor
Paul Sărățeanu



(Paul Liqeur)
paul@pcgames.ro

Redactor
Șerban Stokker



(Schlafenhauer)
serban@pcgames.ro

Corectură
Liana Corolănu
(Fragutza)

DTP
Alexoale Ioan
(DeTePiști)

**CD-ROM/
Webmaster**
Király Tamás
(UEbMeșter)
webmaster@pcgames.ro

Director
Gabriela Puchianu

Director executiv
Alexandrina Peter
tel.: 0788/344.497
executiv@mediaccontact.ro

DEPARTAMENT MARKETING-PUBLICITATE

RĂZVAN BELTECHI - tel: 0788.507.285
r.beltechi@mediaccontact.ro
SÎNZIANA DEM - tel: 0788.343.942
s.dem@mediaccontact.ro
CRISTINA MOCANU - tel: 0788.507.288
c.mocanu@mediaccontact.ro

Consilier juridic
e-mail: juridic@mediaccontact.ro

Contabilitate
Sanda Ias

Producție CD-ROM:
SC Insert Media SRL - tel.: 0788.343.943

Producție:
SC MEDIA CONTACT SRL - Oradea

Serviciu abonamente
Paul Mork
Ioana Andreea Pop tel. 0788.344.494
tel.: 0259-441.523
abonamente@mediaccontact.ro

Distribuție
SC Media Contact Distribuție SRL

Director economic: Oana Noje
tel.: 0788.343.944
Director distribuție: Onica Dorin
tel.: 0788.343.943
Belcin Ovidiu
Aurica Andrei - tel: 0788.343.943
e-mail: distributie@mediaccontact.ro

Reclamații:
e-mail: reclamatii@mediaccontact.ro

Editor
SC MEDIA CONTACT srl

Materialul editorial din PC GAMES 4 FUN aparține SC MEDIA CONTACT SRL. Nici un material din revistă nu poate fi preluat sau reprodus parțial sau integral decât cu acordul scris al SC MEDIA CONTACT SRL. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Materialele nepublicate nu se înapoiază. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.

EDIȚIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE
12.10.2004

SC Media Contact SRL este membră B.R.A.T. cu drepturi depline

Adresa redacției
SC MEDIA CONTACT SRL

Oradea, str. Col. Buzoianu,
nr. 34, et.1
CP. 54 OP. 7, Oradea,
cod 410094
tel.: 0259-441.523
e-mail:
pcgames@mediaccontact.ro
redactie@pcgames.ro
homepage: www.pcgames.ro

Inserenți

RDS	2
TV Transilvania	5
T3	13
Ubisoft	15, 47, 77, 83
SRR	37
Audiofon	21, 63
Logitech	67
Best-Top.ro	71
BenQ	91
Chipita	92

ISSN: 1454-9964

Nume/Prenume:

Adresa: Localitatea Jud. Str. Nr.

BI. Ap. Cod poștal:

Telefon/Mobil: Data/luna/anul nașterii: / /

E-mail:

Specificați numărul membrilor familiei: Venit/lună



**Vara aceasta, loviturile libere vor
fi cu 25% mai puternice.**

BenQ. Plăcerea în Tehnologia Informației.

BenQ este partener oficial UEFA EURO 2004 pentru transmisiile multimedia și statistici. Monitorul LCD BenQ FP783 cu tehnologia sa de ultimă oră are cel mai rapid timp de răspuns, 12ms (cu 4ms mai rapid decât majoritatea monitoarelor LCD). Ce altă variantă ai pentru a urmări acțiunea? BenQ FP783 nu îți oferă doar o imagine fluidă, clară și fără întreruperi - cu el acțiunea prinde viață! **Bucură-te mai mult la BenQEuro2004.com**



**UEFA
Euro 2004
PORTUGAL**

BenQ

OFFICIAL IT PARTNER

Darer SRL - Your best IT partner

Tel.: 0259-342431, 342577; E-mail: darer@darer.ro; sales@darer.ro

Oradea: B-dul Decebal, C24-26, Tel/Fax: 0259-413119, mail: darer.oradea@darer.ro

Arad: Ghiba Birta, nr. 2, Tel/Fax: 0257-214400, mail: darer.arad@darer.ro

Timișoara: Str. Brediceanu, nr. 8, Tel/fax: 0256-498501, mail: darer.timisoara@darer.ro

PROMOȚIE SENZAȚIONALĂ PENTRU TOAMNA 2004 !!!

7 Days Olala și 7 Days Mini 65g lansează promoția

"Fii cel mai tare din parcare!"

O șansă unică pentru consumatori de a câștiga unul
din cele...



Citroen C2



Mecanismul:

Găsește codul unic în ambalajele de 7Days Olala și 7 Days Mini 65g, trimite-l prin SMS sau prin poștă la Chipita România, și poți fi fericitul câștigător al unui Citroen C2.

Toamna a fost întotdeauna cea mai bună perioadă pentru vânzarea croissantelor. În acest an, cu această promoție, va fi atins un nou record !!

**Nu pierde ocazia !!
COMANDĂ ACUM !!!**



* Mai multe informații despre extrageri și mecanismul promoției se găsesc pe ambalajele produselor 7 Days Olala și 7 Days Mini 65g

